

# 3cd • 101 Airborne in Normandy • Grand Theft Auto

TYLKO 18,50 zł

# CD-ACTION®

INDEX: 334561

ISSN: 1426-2916

Numer 08/2001 (63) Sierpień 2001

Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

## MAX PAYNE

- już wkrótce! Przełom w grach FPP!  
Nigdzie dotąd nie publikowane screeny.  
Czytaj na stronach 30-31.

**Gangsters 2**  
**Z: Steel Soldiers**  
**Train Simulator**  
**BG II: Throne of Bhaal**

## Wielki test napędów DVD

...wśród których znajdują się nie tylko komputerowe napędy DVD-ROM, ale także urządzenia kombo - oferujące możliwość odtwarzania płyt DVD, ale też nagrywania danych na krążkach CD-R oraz CD-RW.

## MAX PAYNE

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY

**TRAFFIC**  
**GIANT GOLD**  
**TYLKO**  
**za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie



17 recenzji.

Przegląd: ponad 30 gier z E3.

Dla fanów FPP: zapowiedzi: Jedi Knight 2, Soldier of Fortune 2, Op. Flashpoint, Ozzy's Black Skies.



Nr 63 • Sierpień 2001 • 18,50 zł (w tym 7% VAT)



08

Grafika na okładce pochodzi z gry Max Payne © 2001 Take 2 Interactive Software.

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

www.cdaction.com.pl



# JUŻ 7 SIERPNIA W SPRZEDAŻY GRA TRAFFIC GIANT GOLD za 29,90!



Traffic Giant Gold to wciągająca gra ekonomiczna, w której pokierujesz rozwojem firmy komunikacyjnej. Musisz wyprzedzić konkurencję poprzez zapewnienie lepiej funkcjonującej sieci połączeń autobusowych, tramwajowych oraz pociągowych w wielkich światowych metropoliach. Tętniące życiem, nowoczesne miasta zostały wykonane z najwyższą precyzją, a życie toczące się na ulicach oraz rosnąca populacja sprawia wrażenie prawdziwej metropolii. Dzięki prostej obsłudze oraz intuicyjnemu interfejsowi, gra w Traffic Giant Gold staje się prawdziwą przyjemnością.

Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy największych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości (nawet do 1280 x 1024) wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmienna populacja, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.

Extra Gra w Internecie  
[www.extragra.com](http://www.extragra.com)  
Najświeższe informacje o projekcie  
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Kartonowe  
pudełko,  
w którym  
po złożeniu  
możesz  
przechowywać  
grę

Płyta CD  
z grą  
TRAFFIC  
GIANT  
po polsku

Płyta CD z dodatkiem  
TRAFFIC GIANT - Dodatkowe  
Misje po polsku

Instrukcja odsłaniająca  
tajniki rozgrywki

## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Traffic Giant Gold - doskonała gra ekonomiczna symulująca życie wielkich metropolii. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 7 sierpnia kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą.

Ostatnia szansa, by kupić eXtra Grę z grą JAGGED ALLIANCE 2,5. W sprzedaży tylko do 6 sierpnia!  
Extra Gra w Internecie: [www.extragra.com](http://www.extragra.com) • Patronat Internetowy: [www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)



# Nadciąga czas komety?

Niech ryczy z bólu ranny łos  
Zwierz zdrów przemierza knieje  
Ktoś nie śpi, by spać mógł ktoś  
To są zwyczajne dzieje.

Tym oto cytatem z Szekspira (a co, nie można?) chcielibyśmy szybko "odfajkować" tzw. wstępniak wakacyjny. A wygląda on mniej więcej tak: "wom to dobrze, bo macie wakacje i sobie wypoczywacie, a my się męczymy. A poza tym jest sam środek sezonu ogórkowego, nowych i bardzo dobrych gier jak na lekarstwo, pot nam cieknie po nosach i byle do grudnia...". To znaczy, faktycznie teraz tak jest - ale też tak było i rok, i dwa lata temu - i toż samo będzie za rok o tym czasie. "To są zwyczajne dzieje". Ano właśnie - więc nie ma co się nad tym rozczulać i rozpisywać.



Zagadka dla uważnych: Znajdźcie na zdjęciu Szaki Naczelne. Dla ułatwienia podpowiadamy, że obaj noszą bermudy do kolan.

Warto może za to wspomnieć o sytuacji na naszym branżowym podwórku. Tu zaś - niedobrze, znów będziemy odwoływać się do słów poety, tym razem polskiego - sytuacja jest jak stygnąca lawa: pozornie chłodna z zewnątrz i plugawa, ale kipiąca od środka. Większość z was ma to szczęście (tak, szczęście!), że chodzi jeszcze do szkoły i nie ma większych zmartwień nad to, czy np. z matmy będzie trójka na koniec roku, czy może nie. Nie, my się nie naśmiewamy z waszych problemów... ale nie wiem, czy zajęci szkolnymi problemami wiecie, że na polskim rynku prasy najweselej nie jest. Po prostu trochę mniej osób ostatnio kupowało gazety i pismo. Tyczy się to też i naszego podwórka - czyli pism komputerowych, w tym także poświęconych gróm. Dlatego wydawcy dostają po krzyżu. Mniej lub bardziej - ale dostają. A niektórym pismom najlepiej to nie wróży. Ktoś tam rezygnuje z wydawania Cover CD, ktoś - ponoć - ma wychodzić co dwa miesiące, ktoś inny wygląda, jakby szykował się do spokojowania maniaków, ktoś inny już to zrobił... (Nie mamy oficjalnej informacji, więc nie podamy tytułu - ale chyba zauważyliście, że przynajmniej jedno pismo o grach zniknęło już z kiosków? Ano właśnie, "nadciąga noc komety, ognistych meteorów deszcz..." (\*)). Oj, będzie to, będzie... ciekawie.

Ale zejdźmy z niebios. Co u nas, w CDA? Ano, jak widać, akcja "mniej czytania, więcej grania" w pełni. Uważnie wczytujemy się w wasze opinie, tak pochwalne, jak i negatywne. (Póki co przeważają pierwsze, wydaje się, że obojętnych nie ma.) Zachęcamy gorąco do dalszego wyrażania opinii na ten temat...

Jednocześnie zapowiadamy kolejny krok w ewolucji CDA, który powinien być widoczny już od następnego numeru pisma. Na czym będzie to polegać? Hm, ponieważ na przesunięciu nieco środka ciężkości CDA. Do tej pory balansowaliśmy pomiędzy "bawi" i "uczy". Uznaliśmy jednak, że wykonamy lekki zwrot w stronę "bawi". Tzn. nie rezygnując z ambicji bycia pismem "nie tylko o grach" chcemy, by gry i wszystko, co z nimi związane, zajmowały więcej miejsca niż poprzednio. Czyli "trochę mniej mądrzenia, a więcej łojenia". :) Zresztą sami zobaczycie. Jeszcze zabawniej powinno być w następnym (10/01) numerze. Na razie nie chcemy zapowiadać. Lecz jeśli się nam uda zrealizować nasze plany, to gwarantuję, że będzie to dla was miła niespodzianka. Na pewno będą też następne, to macie jak w banku. CDA niejeden raz zaskakiwało i czytelników, i konkurencję - nie zamierzamy rezygnować z tej tradycji.

Ale, ale... skoro już mówimy o ewolucji i zmianach, to warto po kumotersku wspomnieć o wydarzeniach, które zaszły w Action Plusie - dawnym "satelicie" CD-Action. AP dorobił się CD-ka i statusu całkowicie niezależnego od CDA pisma. Tam też znajdziecie recenzje etc. gier - tyle że nie tylko na PC. Będą krótkie, ale za to maksymalnie skondensowane. Same fakty. Mówiąc krótko - stara nazwa, ale zupełnie nowe pismo w zupełnie nowej formie. I to za niecałe 7 zł, co jak na dzisiejsze ceny jest niezłym osiągnięciem.

No cóż, hasło "mniej czytania, więcej grania" powinno obowiązywać także we wstępniaku. Zatem kończymy i zapraszamy do lektury wakacyjnego CDA. Do zobaczenia gdzieś w okolicach 15.08.2001.

(\*) - a to dla odmiany nie żaden poeta, tylko Budka Suflera, z czasów gdy nagrywali jeszcze sporo ambitnej, rockowej muzyki.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

A przy okazji pozdrowienia dla naszych czytelników służących w polskim batalionie w siłach pokojowych ONZ na Wzgórzach Golan. Jak najwięcej FPP w komputerze i ani trochę w realnym życiu. (I gdzież to nie docieramy...).



## Z CDA DO KINA!!!

Pokaz filmu "Ewolucja" specjalnie dla czytelników CD-ACTION będzie miał miejsce w Warszawie, w kinie Atlantic, sala C, 30 lipca (poniedziałek) o godzinie 20:45. Wstęp za okazaniem najnowszego (sierpniowego) numeru CD-ACTION. Liczba miejsc ograniczona (250 osób, które się pierwsze zgłoszą). Zapraszamy!



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl  
www.cdaction.com.pl  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 63  
Sierpień 2001

### REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk,  
Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,  
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Styl i Wypunktowanie: Łukasz Bonczol, Paweł Omelko,  
Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski,  
Sławek Blyskal, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bariz, Paweł  
Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc,  
Robert Hubacz,  
Wojtek Tarczyński, Jakub Kominiarczuk

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

FPP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym,  
Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie i korekta: Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

### WYDAWCA

Silver Shark Sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Tęczywa 25, tel. (0 71) 3412083,  
(0 71) 3420316, (0 71) 3421841, fax (0 71) 3413950  
e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl

Developer/Wydawca: Zbigniew Bański

Bisnes Olsztyński: tel. (0 71) 3412083

Pracownicy: tel. (0 71) 3420316 w. 103

Reklama: Jacek Bzdol  
tel. (0 71) 3421841 w. 104  
tel. komórkowy (0) 503 206383  
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder  
tel. (0 71) 3421841 w. 121  
tel. komórkowy (0) 603 873963  
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Cezary Grybus  
tel./fax (0 22) 6522637  
e-mail: cezary.grybus@futurenetwork.com.pl

Kazimierz Serwin  
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76  
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biznes Redakcyjny w Warszawie: Waldemar Poturniak  
tel./fax (0 22) 6522637  
e-mail: waldek@futurenetwork.com.pl  
Biuro pracuje na komputerze DELL.

Publikacja: Redakcja Joanna Korwin-Kijak  
tel. (0 71) 3421841 w. 119  
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie  
Londyńskiej (sygnatura: FMET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych  
ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej  
pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych  
oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację,  
różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz  
dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia  
pomaga stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na  
świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism,  
ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i  
osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach.  
Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego  
efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Chris Anderson  
Chief Executive: Greg Ingham  
Chief Operating Officer: Colin Morrison  
Tel: +44 1225 442244  
www.thefuturenetwork.pl  
Bath: London: Milan: New York  
Paris: San Francisco: Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje  
z miesięczników PC Format, PC Answer i PC Guide.  
Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK  
2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub  
częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukcje, tłumaczone ani  
zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.  
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.  
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz  
zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.  
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich  
właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Media with passion



# Spis treści

## Zawartość CD

Zawartość Cover CD .....	6
Zawartość Cover DVD .....	8

## W produkcji

Dracula II .....	24
Jedi Knight 2 .....	28
Max Payne .....	30
Operation Flashpoint .....	12
Ozzy's Black Skies .....	14
Soldier of Fortune 2 .....	32

## Przegląd E3

Activision .....	38
Electronic Arts .....	40
Fishtank .....	46
JooWood .....	50
Sierra .....	36
Ubi Soft .....	54

## Za 5 dwunasta

Sting .....	57
Trafic Giants Gold .....	58

## Recenzje

B-17 Gunner: Air War Over Germany .....	90
Baldurs' Gate 2: ToB .....	90
Diablo 2: Lords of Destruction .....	77
Egipt... ..	66
Gangsters 2: Vendetta .....	74
Half-Life: Blue Shift .....	62
House of the Dead 2 .....	88
Icwind Dale: Heart of Winter PL .....	92
Alien Paranoja .....	64
Original War .....	84
Pearl Harbor: Defend the Fleet .....	78
Pearl Harbor: Zero Hour .....	87
Sims Balanga .....	63
Train Simulator .....	80
Tropico PL .....	93
Waterloo NLB .....	72
Z: Steel Soldiers .....	68

## Świnka

Another World .....	94
Neverhood .....	95

## Sufler

Teenagent .....	96
-----------------	----

## Nie tylko gramy

Diablo w sieci .....	98
Kurs DOS #10 .....	101
Polskie ziny internetowe .....	98

## Multimedia

Wielki Teleturniej Smoka Wawelskiego .....	107
Xara X .....	108

## SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

2 CD Projekt, 5 ArdoSoft, 16-17 Wirtualny Świat, 19 CD Projekt, 21 CD Projekt, 23 Tim Soft, 25 Tom Soft, 27 CD Projekt, 33 CD Projekt, 35 CD Projekt, 37 CD Projekt, 39 CD Projekt, 41 Kawaii, 43 IM Group, 45 IM Group, 47 Play it, 49 Play it, 51 Play it, 53 Play it, 55 Play it, 59 Play it, 79 Playstation 2, 85 Portal RPG, 111 Imperium Gier, 99 Cool Games, 103 Exe, 123 PC Format, 133 .NET, 135 Multimedia Vision, 147 Action Plus, 148 Era GSM

## Z: Steel Soldiers

68



Walczące z sobą roboty - w RTS-ach (nawet w 3D) temat nienowy.  
Ale walczące z sobą roboty obdarzone poczuciem humoru - to już  
coś!

## Gangsters 2: Vendetta

74



Czy naprawdę "ojciec chrzestny" ma życie proste i przyjemne? Ponow-  
nie masz szansę przekonać się o tym na własnej skórze...

## Train Simulator

80



Cieężko nam powiedzieć coś takiego wciągającego jest w symulacji jazdy  
pociągami. Ale wiemy jedno: to n a p r a w d e wciąga!

Reklama

**ARDO**  
**SOFT**  
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA  
Gry  
Multimedia  
Programy : Użytkowe  
Księgowe  
Magazynowe  
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79  
E-mail: ardo@ardo.com.pl http://www.ardo.com.pl  
02-457 Warszawa : ul. Łopuszańska 117/123

## Poradnik

Drukarki .....	117
Gdy PC nie działa .....	110
Komputer - co to jest? .....	109
Sieci peer-to-peer .....	119

## Sprzęt

Canon PowerShot A10 oraz Card Photo Printer CP-10 .....	132
CardexPert Hollywood/MX .....	130
Dawicontrol DC-100 RAID .....	136
GeForce2 MX VIVO i GeForce2 Pro/400 .....	131
Genius MaxFighter Force Feedback F-33D .....	137
LPC-UM10 oraz LPC-UC35 .....	134
Testy napędów DVD .....	121
Typhoon Cordless FM Pro Mouse .....	136

## Inne

101 Airborne instrukcja .....	10
101 Airborne okładka .....	20
Action Redaction .....	142
ECTS - plebiscyt .....	22
FPP Zone .....	106
GameWalker .....	60
GTA Instrukcja .....	9
GTA okładka .....	18
Konkurs CDP .....	127
Na Luzie .....	104
Przemyslenia .....	102
Sobowtóry .....	26
Tipsy .....	146

## INDEKS GIER

Another World .....	94
B-17 Gunner: Air War Over Germany .....	90
Baldurs' Gate 2: ToB .....	90
Diablo 2: Lords of Destruction .....	77
Dracula II .....	24
Egipt... ..	66
Gangsters 2: Vendetta .....	74
Half-Life: Blue Shift .....	62
House of the Dead 2 .....	88
Icwind Dale: Heart of Winter PL .....	92
Jedi Knight 2 .....	28
Alien Paranoja .....	64
Max Payne .....	30
Neverhood .....	95
Operation Flashpoint .....	12
Original War .....	84
Ozzy's Black Skies .....	14
Pearl Harbor: Defend the Fleet .....	78
Pearl Harbor: Zero Hour .....	87
Sims Balanga .....	63
Soldier of Fortune 2 .....	32
Sting .....	57
Teenagent .....	96
Trafic Giants Gold .....	58
Train Simulator .....	80
Tropico PL .....	93
Waterloo NLB .....	72
Z: Steel Soldiers .....	68



Przypominamy, że:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora do działania.

**Uwaga 1:** Uwaga! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dla dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie, niż teoretycznie powinna.

**Uwaga 2:** Uwaga 2! W menu Cover CD macie utwor Mist over sea (autor Michał "MiWi" Wilczyński).

**Uwaga 3:** Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, a zarazem funkcjonalną przeglądarkę.

**Uwaga 4:** Superujemy, byś na dysku C: miał w tym miesiącu MINIMUM 250 MB wolnego miejsca, inaczej niektóre demo nie będą się chciały poprawnie rozpakować.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

## 101 Airborne in Normandy

(Empire Interactive)

Premiera: 10.1998  
Wymagania: P133, Win 9x, 16 MB RAM (sugerowane 32), DirectX  
Rodzaj: symulacja oddziału żołnierzy w turach, 2D  
Ocena w CDA: 9/10

101 Dywizja Powietrzno-Desantowa (zwana "Screaming Eagles") przeżyła ciężkie chwile podczas desantu poprze-

dzającego aliancką inwazję na Normandię (słynny D-Day). Rozrzucone na dużym obszarze stosunkowo nieliczne oddziały spadochroniarzy desperacko walczyły z Niemcami o przeżycie, starając się jednocześnie wypełniać zlecone zadania. I o tym właśnie jest ta gra - coś jak Close Combat, ale rozgrywana w turach i pod każdym względem dużo bardziej złożona. To nie jest gra na pół godziny, ani na pół dnia...

Skrócona instrukcja w numerze. Za miesiąc pełna polska instrukcja w formacie .PDF na CD (sorry, ale z przyczyn technicznych nie mogliśmy jej umieścić w tym numerze).

## Grand Theft Auto

(Rockstar Games)

Wymagania: P133, 16 MB RAM, Win 9x, ok. 80 MB na HDD  
Pierwsza: 10.1997  
Akcelerator: może być (3Dfx)  
Rodzaj: arcade/sim? - zrzędnictwowa symulacja gangstera na ulicach miasta  
Ocena w CDA: 8

Myślę, że nie trzeba tutaj bawić się w żadne opisywanie - gra jest po prostu kultowa.

Myślę też, że będzie fajnie powrócić do tej gry - bo fajnie jest czasem grać (tylko grać!) po stronie tych złych facetów. No i była to chyba pierwsza symulacja rzeźmieszka :).

Enter, Play

Cheaty:

Wpisz się jako (imię bohatera):

- splashabout** - szybki awans i nie tylko
- createorize** - możesz stworzyć własny pojazd
- davesworld** - ale przykra śmierć...
- heartofgold** - widzisz wszystkie cut-sceny
- iamthelaw** - nie ma policji
- itcouldbeyou** - 999999999 pkt.
- suckmyrocket** - dużo powerupów
- itstantrum** - nieskończone życie
- porkchairsui** - diagnostic mode

**buckfast** - wszelka broń  
**itsgallus** - wszystkie levele  
**by a playstation** - god mode

Instrukcja w numerze. Mapy na CD z grą w formacie .pdf.

Pełna wersja gry

Kolekcja CDA nr 40

## Leadfoot

(Rathag Games)

Wymagania sprzętowe: P2-266, 32 MB, Win 9x/ME/00, akcelerator z 3D

Troszkę symulacji, troszkę arcade... Ścigamy się półciężarówkami (pick-up trucks) z napędem na 4 koła w trybie quick race. Można ingerować w parametry wozów. 33 MB na HDD.

## Hopmoon

(JJ Soft)

Wymagania: P233, 32 MB, Win 9x/00/ME, DirectX, akcelerator

Platformówka w 3D - skrzyżowanie idei Pacmana i Pokemona. Na serio - tak to wygląda. Całkiem sympatyczne pod każdym względem. I tylko 3 MB na HDD.

## Live Billiards

(TaveX Ltd.)

Wymagania: P200, 16 MB, wskazany akcelerator, DirectX

Po prostu bilard na zielonym stoliczku :). Jakies 20 MB na HDD. PS Nie polecam grania bez dopalacza. No chyba że macie refleks szachisty. Jedna rozgrywka (3 balls) możliwa także w trybie practice - tak z komputerem, jak i solo. Duże możliwości ingerencji w grę (opcje, wygląd stołu itd.).

## Economic War

(Monte Christo)

Wymagania: P233, 32 MB, DirectX

Rozbudowana gra ekonomiczna osób, które stworzyły m.in. Airline Tycoon. Tym razem jednak gra jest nieco bardziej na serio i bardziej, że tak powiem, globalna, gdyż naszymi przeciwnikami są rozmaite państwa. Kilka scenariuszy solo, tutorial, gra w sieci. Demo zajmuje ok. 81 MB.

## Rail Across America

(Strategy First)

Wymagania sprzętowe: P266, 64 MB RAM, Win 9x

Gra ekonomiczno-symulacyjna. Zarządzamy liniami kolejowymi. Jakies 80 MB na HDD. Gorąco polecam lekturę dokumentacji.

## Startopia

(Eidos Interactive)

Wymagania sprzętowe: P350, 64 MB, akcelerator, Win 9x, DirectX

I znów ciężko powiedzieć, czy to kosmiczny sim, czy RTS, czy "ekonomia"... wszystkiego po trochu i to w bardzo, bardzo dobrej oprawie graficznej. To będzie chyba jeden z hitów roku... (O ile nam się uda wyrobić z czasem, to w tym numerze będzie reka - a jak nie, to za miesiąc.) W każdym razie musimy rozbudowywać swoje imperium. Czy zrobisz to na drodze ekonomicznej, czy militarnej - to już twoja wola i twój wybór. W każdym razie gorąco radzę zacząć zabawę od przeczytania dokumentacji demo. Około 150 MB na HDD. 5 misji treningowych i jedna bojowa.

## Serious Sam POLSKA WERSJA

(GoD)

Wymagania sprzętowe: AMD K6-3 400 MHz lub Celeron-A 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME/NT

Tja, rzeźnia 3D/FPP w najbardziej czystym, możliwym wydaniu. Po prostu strzelasz, w co się da, nie przejmując się całą resztą. Ale to ma swoje uroki, nie powiem, szczególnie po ciężkim dniu. 110 MB na HDD. I zobaczcie, jak to będzie brzmiało po polsku... Radzę poczytać (polską) dokumentację demo.

## Asterix Mega Madness

(Infogrames)

Wymagania sprzętowe: P233, 32 MB, Win95, wskazany akcelerator

Gra na motywach znanego i lubianego komiksu. Zabawna zręcznościówka 3D. (Nawet wybór wersji językowej jest z jajem - zobaczcie, co wyrabia dzik po ustawieniu na dany język.) Wyścigi katapult i jedzenie na czas - do wyboru 4 postacie. Fajne! Klawiszologia jest prosta i podawana tak w dokumentacji, jak i przy starcie danego etapu. 26 MB na HDD. Klawiszologia w dokumentacji.

## Disc of Troff

(MCP & EnzymaticGod.)

Wymagania: P266, 32 MB, akcelerator, Win 9x, DirectX (\*)

Gra inspirowana kultowym (aczk starawym już) filmem TRON. Pojedynek dwóch osób na specjalnej arenie za pomocą dość specyficznych - miotanych - broni. Naciśnij [Esc], by pojawiły się opcje i help.

Demo zajmuje 16 MB.

(\*) - wymagania przybliżone, autorzy nie byli łaskawi ich podać

## Alone In The Dark

(Infogrames)

Wymagania sprzętowe: P2-300, 64 MB RAM, akcelerator z minimum 8 MB RAM, Win 9x, DirectX 8.0

Panie i panowie... "arcyklasyk" gier z gatunku survival horror (+ przygodówka) właśnie się pojawił na scenie. Oklaski!!! (Za klimat, intro i grafikę...) Demo zajmuje około 100 MB po instalacji.

Uwaga! Musisz (po instalacji) mieć na C: minimum 100 MB wolnego miejsca, by gra działała poprawnie.

Uwaga 2! Gdy demo pyta się, czy instalować DirectX 8.0 i GLSetup, jedyna prawidłowa odpowiedź brzmi: NIE.

Uwaga 3! Przy problemach z instalacją gry z menu (czy innych) instalujcie manualnie, odpalając plik launch.exe z katalogu AloneintheDark na CD.

## Gangsters 2

(Eidos Interactive)

Wymagania sprzętowe: PII 266, 64 MB, Win9x

Czasy prohibicji w USA, czyli znów jesteśmy z łymi facetami i robimy ciemne interesy. Przemyt, haraczki, łapówki, zabójstwa itd. A tak w ogóle, to jest to troszkę RTS, troszkę sim, troszkę gra ekonomiczna. Radzę poczytać dokumentację... UWAGA: demo zajmuje trochę ponad 250 MB na HDD (!).

## Brave Dwarves v 1.0

(Alawar Int.)

Wymagania: P233, Win 9x/00/ME, 32 MB RAM, karta grafiki z min. 8 MB

Sympatyczna platformówka 2D dla każdego - niezależnie od wieku. 5 MB na HDD.

### INDEKS DEM

Alone in the Dark 4  
Asterix Mega Madness  
Brave Dwarves  
Discs of TROFF  
Economic War  
Gangsters 2  
Hopmoon  
Leadfoot - Stadium Off  
Road Racing  
Live Billiards  
Rail Across America  
Serious Sam PL  
Startopia

### Programy

Windows Media Player 7  
DirectX 8.0  
Final Data 1.0  
SiSoft Sandra 2001se  
GetRight 4.5 beta6  
TweakMe Gold 1.0  
Windows Commander 4.53

### Extras

Action Mag  
Adventure Zone  
Bonus 1  
Bonus 2  
Emu Kąci  
Esensja  
Evolution  
FAQ  
Grunge Zone  
Pomocna Dłoń  
RTS Area  
Scena  
Speed Zone  
Sport Center  
Stop Wypadkom!  
Strona WWW  
Tawerna RPG

CD-ACTION 08/2001

CDA - grę Ci da!

CDA - grę Ci da!

CD-ACTION 08/2001





### Multimedialny słownik angielsko-polski

Bardzo obszerny słownik wzbogacony ilustracjami i próbkami wymowy.

### Multimedialny słownik niemiecko-polski i polsko-niemiecki

Bardzo obszerny słownik wzbogacony ilustracjami i próbkami wymowy.

### OpenFX

Pakiet narzędzi przeznaczonych do projektowania i animacji trójwymiarowych obiektów i scen. Program składa się z wielu modułów (designer, renderer, animator) i dysponuje olbrzymim potencjałem funkcji. Dołączono kod źródłowy.

### Narzędzia

Windows Media Player 7.1  
IncrediMail 2001  
Final Data 1.0  
SiSoft Sandra 2001se  
Windows Commander 4.53  
GetRight 4.5 beta6  
TweakMe Gold 1.0

### Dema gier

#### Alien Paranoia PL

Statek kosmiczny, kupiony z drugiej ręki, roztrzaskał się na dziwnej planecie zamieszanej przez bardzo źle usposobione stworzenia. Kosmita M jest zdany wyłącznie na własne siły. Demo w języku polskim!



#### Alone in the Dark 4

Patrz zawartość Cover CD.

#### Arcanum: of Steamworks & Magic Obscura

Nowa gra z gatunku RPG przytłaczająca bogactwem wykreowanego w niej świata.

ta. W zgodnej opinii ekspertów będzie to najgroźniejszy konkurent dla oczekiwanego z utęsknieniem Baldurs Gate II.

#### Asterix Mega Madness

Patrz zawartość Cover CD.

#### Brave Dwarves

Patrz zawartość Cover CD.

#### Calorie Kids Node Jumper v1.0

Gra zręcznościowa przeznaczona dla dzieci. Ponad 30 poziomów i 8 kompletnych misji.

#### Discs of TROFF

Patrz zawartość Cover CD.

#### Cycling Manager

Zostań menedżerem zawodowej grupy kolarskiej i wraz z nią sięgnij po najwyższe trofea. Pamiętaj, że wszystko będzie od tej chwili na twojej głowie. Na szczęście nie będziesz musiał sam pedałować...

#### Economic War

Patrz zawartość Cover CD.

#### Empire of the Ants

W trakcie czytania tego krótkiego opisu na świecie urodzi się czworo dzieci, a także... siedemset milionów mrówek. W tej niecodziennej grze strategicznej będziesz miał szansę wniknięcia w fascynującą i zarazem brutalny świat mrówek.



#### Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

Niespodzianka zarówno dla fanów kultowego RPG-a, jak i dla miłośników gier strategiczno-taktycznych. Fallout Tactics jest bowiem grą w stylu Jagged Alliance osadzoną w postnuklearnym świecie znanym z Fallouta.

#### Gangsters 2

Patrz zawartość Cover CD.

#### Hopmoon

Patrz zawartość Cover CD.

#### Intensity XS

Mniejsza o fabułę - stanowi ona tylko pretekst. Po prostu leć, leć, leć... (zaświeć w prawo) i rozwalaj wszystko, co napotkasz na swojej drodze.

#### Independence War 2: Edge of Chaos

Sto lat po zakończeniu Pierwszej Wojny Niepodległościowej rozgorzał nowy konflikt: osiem systemów gwiazdnych zaludnionych przez wyrzutek społeczeństwa postanowiło sprzymierzyć siły



#### Rails Across America

Patrz zawartość Cover CD.

#### Real War

RTS. Zawiązanie akcji następuje po zbombardowaniu USA przez oddziały terrorystów. Dalszy przebieg wydarzeń zależy od ciebie...

#### Roland Garros 2001

Poczuj atmosferę najbardziej prestiżowego turnieju tenisowego świata! Stań w szranki z 31 największymi tenisistami i spróbuj wywalczyć tegoroczny puchar. Gra oferuje bardzo duży realizm.

#### Safari Biathlon

To morderczy wyścig potężnych terenówek przyszłości. W odróżnieniu od rozgrywanych dziś rajdów, uczestnicy mogą posiłkować się bronią palną (dużego kalibru). Trasy wyścigów położone są na trzech różnych planetach.



#### Serious Sam PL

Patrz zawartość Cover CD.

#### Startopia

Patrz zawartość Cover CD.

#### Technomage

Gra akcji z elementami przygodówki osadzona w świecie fantasy. Mistyczny nastrój, wszechobecna magia i żyłka przygody towarzyszą graczom od samego początku. Ramie w ramie z piękną Talis ocal krainę Gothos przed siłami ciemności.

#### Tropico PL

Polska wersja doskonałej gry symulacyjnej. Jako dyktator jednej z wysp karaibskich będziesz musiał podnieść krajową gospodarkę z głębokiego kryzysu, zapewnić obywatelom dostatek i... przy okazji odłożyć parę milionów zielonych w szwajcarskim banku.



Ponadto:  
Stereowniki do kart graficznych

#### Bonusy

Patrz zawartość Cover CD.

Kąciaki tematyczne - j.w.

Dodatki do Half-Life'u.

#### Jekyll and Hyde

Któż nie zna historii skromnego naukowca Jekylla, który po zażyciu wynalezionnej przez siebie mikstury przeobrażał się w demonicznego pana Hyde'a? Zagraj w tę grę (akcja & przygoda) i stań się naocznym świadkiem wydarzeń.

#### Koszykówka Manager 2001

Menedżer koszykówki osadzony ściśle w polskich realiach (można nawet "kupić" mecz :)).

#### Leadfoot

Patrz zawartość Cover CD.

#### LEGO Island 2

Jest to gra przygodowa przeznaczona chyba głównie dla dzieci, w której bohaterowie, sceneria i cały świat zbudowane są z kultowych klocków.

#### LiveBilliards

Patrz zawartość Cover CD.

#### Loonyland Halloween Hill

Jest rok 1811 - lunatyk o imieniu Loony jest małym chłopcem podróżującym do egzotycznej krainy zwanej Halloween Hill, gdzie przyjdzie mu się zmierzyć z potężnymi mocami zła.

#### Mystery of the Druids

Detektyw Brent Halligan ze Scotland Yardu prowadzi śledztwo w sprawie tajemniczego rytualnego morderstwa. Wkrótce trafisz na ślad sekty próbującej wskrzesić tradycję druidów.

#### Original War

Jest strategią czasu rzeczywistego obfitującą w nowatorskie elementy, które wyróżniają ją z zalewu tego typu produktów.



#### Persian War

Strategia czasu rzeczywistego osadzona w realiach antycznej Persji i wykorzystująca motyw wyznane z "Baśni tysiąca i jednej nocy" (dżiny, magia i te sprawy).

# Grand Theft Auto

(BMG Interactive/DMA Design)

### Minimalne wymagania sprzętowe:

- DOS 6.22 lub Windows 95 i późniejsze
- 486 DX4/100 MHz
- 16 MB RAM
- VESA 1 MB
- dowolna karta audio
- ok. 80 MB wolnego miejsca na dysku twardym

Wymagania sugerowane - coś ponad 486 i więcej pamięci. :)

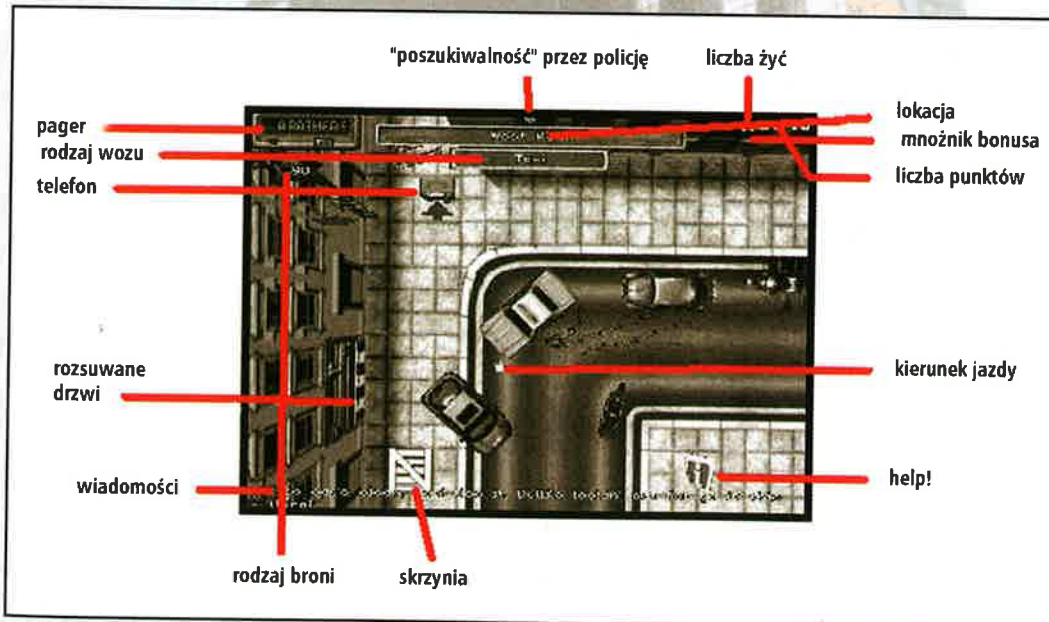
A zatem marzy ci się Wielka Kradzież Samochodów? Pieniądze, kobiety, nie-sława? A wiesz, że droga, by zostać najlepszym w tym niewdzięcznym fachu, nie jest prosta?... Nie martw się jednak na zapas, bowiem pierwszy krok - zainstalowanie gry na dysku twardym (niezbędne jest 60 MB wolnego miejsca) - nie jest trudny. Po

nych ustawieniach systemu program instalacyjny powinien uruchomić się automatycznie. Kliknij polecenie "install", następnie postępuj podobnie jak przy każdej instalacji gry - obserwuj wydłużający się pasek postępu.

Jednak jeśli autostart CD nie działa, wejdź do Mojego Komputera i podwójnie kliknij ikonę napędu CD bądź DVD. W oknie, które się otworzy, znajdź plik AUTORUN.EXE bądź, jeśli zależy ci na instalatorze DOS-owym, INSTALL.BAT lub GTA.BAT. To jednak tylko wtedy, gdy na pewno chce ci się później wyszukiwać za każdym razem gta.bat na dysku... Osobiście odradzam również korzystanie z flashowej nakładki na instalera, dostępnej pod nazwą Setup.now.exe - niczego nie ułatwia, a jedynie wydłuża instalację. Czasem też lubi się zawiesić.

zwoł na restart systemu. Kiedy po raz kolejny pojawi się pulpit i ukaże się aktywny autostart, gra wyświetli ekran startowy, który umożliwi rozpoczęcie lub zmianę ustawień gry (języka i ustawień kontrolerów). Jeśli po restarcie nic się nie dzieje, wejdź w pasek zadań i znajdź pozycję Grand Theft Auto. Tam znajduje się katalog Grand Theft Auto (Windows 95) - wejdź w niego, i jesteś w domu! Grę startujesz korzystając z ikony Grand Theft Auto (Windows 95). Nieważne nawet, jeśli masz W'98 - też się uruchomi, co zostało już sprawdzone.

Zmień język domyślny i ustawienia kontrolerów, korzystając z zewnętrznego setupu gry, który jest dostępny w pasku zadań Grand Theft Auto/Grand Theft Auto (Windows 95)/Grand Theft Auto Settings.



prostu umieść płytę w napędzie i poczekaj chwilę - przy domyślnej konfiguracji gry na dysku twardym przy-

### Za szybko?!

Jeśli gra chodzi ZA SZYBKO, naciśnij klawisz [F8]. Powinno pomóc!

### Ustawienia domyślne klawiszy to:

AKCJA	DOMYŚLNE	KLASYCZNE
w lewo	strzałka w lewo	Z
w prawo	strzałka w prawo	X
do przodu	strzałka w górę	U
w tył	strzałka w dół	I
pręczy (skok)	[spacja]	P
wsiadanie/wysiadanie z samochodu	[Enter]	W
atak	[Ctrl]	9
następna broń	X	[Tab]
poprzednia broń	Z	lewy [Shift]
specjalna	[Tab]	S

Po wyborze najbardziej odpowiedniej konfiguracji kliknij Grand Theft Auto (Windows 95), by wystartować. W grze wybierz tryb Play to single player, Gather Network odpowiada za tworzenie gry multiplayer, Join Network - dołączanie do gry multiplayera, następnie postać i... graj!

### Czy wiesz, że:

- dokładną mapę każdego z miast, w jakich przyjdzie ci żyć, znajdziesz w postaci PDF-a w katalogu Maps na CD,
- możesz grać w gry multiplayer jako gość bez konieczności umieszczania płyty z grą w napędzie,
- mając kartę wideo z chipsetem 3Dfx, możesz wybrać opcję rozmywania tekstur,
- Radio Mode w opcjach audio oznacza, że muzyka "z radia" zmieniać się będzie wraz z modelami samochodów. Natomiast tryb Constant odtwarza ścieżki audio w sposób ciągły, nie zmieniając ich,
- wcisnąc [F10], przywołujesz ostatnią wiadomość,
- wcisnąc [F7], wyświetlasz w oknie pagery ostatnią wiadomość, jaka się w nim pojawiła.

### Nie zapomnij też, że:

- opłaca się niszczyć rozstawione tu i ówdzie skrzynie - znajdziesz w nich nie tylko broń, ale i inne niezwykle przydatne gadzety: kamizelkę, przepustkę, dodatkowe życie...
- warto, gdy pościgi policyjne zaczną być niezdolne, odwieźć któryś z warsztatów, by przemalować samochód i zmienić mu blachy.

Oto pierwsze z trzech miast - Liberty City! Od razu po ujrzeniu jego ulic wciśnij [F8], by włączyć Frame Limiter, dzięki któremu gra na powrót stanie się grywalna, tj. odpowiednio powolna. Później [F11], by podbić rozdzielczość (do 800 na 600) i głębię kolorów (32 bpp) i... można rozpocząć wspaniałą karierę, o której uczyć się będą przyszłe pokolenia gliniarzy! Na początek zrób użytek z podstawionego samochodu, by dotrzeć do budek telefonicznych - to dzięki nim zdobywać będziesz kolejne zlecenia. Kierunek do budek wskaże ci żółta strzałka lewitująca w pobliżu twojej postaci/samochodu. Po przyjęciu zadania będziesz jednak musiał radzić sobie sam...

### Exterminacja aneks

Jak przejść na inną planetę?

Wejdź na mapę układu i kliknij wybraną planetę. Pojawi się pytanie: "Czy na pewno przenieść kontrolę na [nazwa planety]?" Kliknij "Tak", pojawi się czerwony punkt wędrujący na żądany glob i po chwili możesz postawić tam bazę. Presto, prawda?





## 101 Airborne in Normandy - instrukcja

## Baza w Anglii

Gra "101" jest podzielona na dwie różniące się od siebie sekcje: bazę w Anglii oraz walkę taktyczną. Zaczynasz od bazy. Pierwszą rzeczą, jaką należy uczynić, jest wybór misji. Zaraz po nim oraz po zapoznaniu się z odprawą będziesz mógł powrócić się trochę po bazie w celu wyselekcjonowania oraz wyekwipowania drużyny spadochroniarzy. Kiedy twoi ludzie będą już należycie uzbrojeni i wyposażeni, możesz ich wysłać na poligon (Training ground), aby potrenowali, lub od razu obsadzić nimi samolot i odlecieć w celu dokonania zrzutu nad terenem misji. Wtedy zaczyna się taktyczna część gry, podczas której musisz wykazać się jako dowódca i poprowadzić swój oddział ku zwycięstwu.

## Kwaterna główna (HQ)

Kiedy już przybędziesz do bazy, powinieneś zgłosić się w kwaterze głównej w celu wybrania misji. W pokoju będzie znajdowała się mapa ukazująca twoją docelową strefę zrzutu (DZ) oraz położenie celu misji. Pułkownik zajmie się omawianiem mapy. Kliknij ją, aby dokładniej obejrzeć obszar przyszłego (zamierzonego) lądowania. Teczka leżąca na biurku zawiera szczegółowy opis zadania.

Po wyborze misji przyjdzie kolej na przydzielenie do niej odpowiednich żołnierzy. Będą ci potrzebni oficerowie z koszar (Officer's Barracks) oraz szeregowcy ze zwykłych koszar (Enlisted Men's Barracks). Klikając żołnierza masz dostęp do statystyk charakterystycznych go. Część żołnierzy została już wcześniej przydzielona do innych drużyn, co sprawia, iż nie są dla ciebie dostępni. Jeżeli podświetlenie żołnierza ma kolor czarny, to jest on niedostępny. Spadochroniarze, których nazwiska są podświetlone na zielono, zostali przez ciebie wyznaczeni do aktualnej misji. W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się pomocny notatnik. Klikając go otrzymasz bezpośredni dostęp do listy wybranych przez siebie żołnierzy. Notatnik zawiera także opcje Save i Load, dzięki którym możesz zachowywać lub wczytywać różne warianty przydziału. Opcja Auto-select wybiera za ciebie automatycznie losowy przydział ludzi do oddziału (jeden kapitan, jeden porucznik, czterech kaprali i sierżantów oraz szeregowcy).

## Statystyki żołnierzy

Każdy z twoich ludzi został scharakteryzowany przez szereg współczynników:

Exp.	Doświadczenie
Int.	Inteligencja
Str.	Krzepa
Ag.	Zręczność/zwinność
Wil.	Wola
Mor.	Morale
Ini.	Inicjatywa
CE	Efektywność w walce
Tgh.	Wytrzymałość
Mov.	Mobilność
Ldr.	Umiejętności dowódcze
AP	Punkty akcji
HP	Punkty trafienia/zdrowie
Mor.	Morale

Exp.	Doświadczenie
Ldr.	Zdolności dowódcze
Ini.	Inicjatywa
WS	Posługiwanie się bronią
TS	Rzucanie przedmiotów
WT	Wyszkolenie w używaniu specjalistycznej broni:
	M - karabin maszynowy
	B - bazooka
	E - ładunki wybuchowe
LAN	Znajomość języka:
	F - francuskiego
	G - niemieckiego

## Kwaternistrz (Quatermaster)

Tutaj znajdziesz potrzebne uzbrojenie i wyposażenie. Przygotowano dwie opcje ułatwiające początkującym graczom wybór potrzebnego ekwipunku:

**Get all** - automatycznie wybiera wszystkie przedmioty, jakie kwaternistrz ma na stanie.

**The Standard Issue** - automatycznie kompletuje standardowe wyposażenie dla osiemnastoosobowego oddziału.

**Mess Kit** (przybory) - jego brak odejmuje od morale 1 punkt.

**First Aid Kit** (zestaw pierwszej pomocy) - pozwala na udzielanie pierwszej pomocy.

**M-3 Trench Knife w/M-8 Scabbard** (nóż polowy) - daje przewagę w walce wręcz.

**M-2 Switchblade** (nóż sprężynowy) - uwalnianie się od spadochronu zabiera 1/2 AP mniej.

**M4 Gas Mask** (maska gazowa) - jej brak odejmuje od morale 5 punktów.

**Compass** (kompas) - jeśli żołnierz go nie posiada, to odejmuje się 3 punkty od jego morale.

**Flashlight** (latarka) - jeżeli żołnierz jej nie posiada, to odejmuje się 2 punkty od jego morale.

**Maps** (zestaw map) - pozwala na wywoływanie ogólnej mapki podczas gry.

**Entrenching Tool** (saperka) - jeżeli żołnierz jej nie posiada, to od jego efektywności podczas walki odejmuje się 7 punktów.

**Cleaning Patches** (szmatki) - jeżeli żołnierz nie posiada tego przedmiotu, to do szansy zacięcia się jego broni dodaje się 5 punktów.

**Personal Items** (rzeczy osobiste) - jeśli żołnierz ich nie posiada, to odejmuje się 7 punktów od jego morale.

**Spare Clothing** (zapasowa odzież) - jeżeli żołnierz jej nie posiada, to odejmuje się 7 punktów od jego morale.

**Field Ration D** (racja żywnościowa) - jeżeli żołnierz pozostanie przez osiem godzin bez jedzenia, to od jego morale odejmuje się 4 punkty.

**Field Ration K** (zwykła racja żywnościowa) - jeżeli żołnierz pozostanie przez osiem godzin bez jedzenia, to od jego morale odejmuje się 4 punkty za każde 8 h.

**Water Canteen** (manierka) - jeżeli żołnierz pozostanie przez osiem godzin bez wody, to od jego morale odejmuje się 6 punktów.

## Broń - objaśnienie

Enc	Obciążenie
DR	Ilość zadawanych uszkodzeń

RT	Czas przeładowywania
PN	Penetracja
AD	Ubytek amunicji
RR	Niezawodność
AC	Celność
TF	Rodzaj ognia
Ammo	Amunicja
HC	Silne działanie obalające
BA	"Pompka" (sposób repetowania)

LOAD	Ilość amunicji, jaką można załadować
DA	Podwójny strzał
SS	Pojedynczy strzał
FMJ	Pełny płaszcz stalowy
SA	Półautomatyczna
DS	Jednorazowy, pojedynczy strzał

LRN	Amunicja grzybkująca
FA	Automat

Powyższa tabela pokazuje, ile ładunków wybuchowych potrzeba do zniszczenia danego obiektu.

**P** - obsługuje żołnierz po przeszkoleniu w stosowaniu ładunków wybuchowych  
**NP** - obsługuje żołnierz bez przeszkolenia w stosowaniu ładunków wybuchowych

## Fuel Depot (stacja/magazyn paliwa)

P:	Satchel charges	5
	Demolition charges	3
NP:	Satchel charges	7
	Demolition charges	4

## Bridge (most - zarówno drogowy, jak i kolejowy)

P:	Satchel charges	5
	Demolition charges	3
NP:	Satchel charges	7
	Demolition charges	4

## Artillery/Antiaircraft Guns (stanowisko artyleryjskie/działo przeciwlotnicze)

P:	Satchel charges	3
	Demolition charges	2
NP:	Satchel charges	5
	Demolition charges	3

## Radio

P:	Satchel charges	1
	Demolition charges	1
NP:	Satchel charges	3
	Demolition charges	2

## Communication Lines (linie komunikacyjne)

P	Satchel charges	1
	Demolition charges	1
NP	Satchel charges	3
	Demolition charges	2

## Railroad Gun (działo kolejowe)

P:	Satchel charges	5
	Demolition charges	3
NP:	Satchel charges	7
	Demolition charges	4

Można łączyć ładunki typu Satchel i Demolition.

## Ekran przydziału (Assembly screen)

Po prawej stronie portretu każdego żołnierza znajduje się obszar, na którym umieszczono dwa przyciski ("+" i "-") oraz trzy wartości liczbowe. Oznaczają one od góry: umiejętności posługiwania się bronią, sprawność w rzucaniu przedmiotów oraz liczbę pozostałych punktów obciążenia. Ikonki "+" i "-" służą do przy-

dzielania lub odbierania spadochroniarzowi przedmiotów z inwentarza. Dodatkowo na samym dole umieszczono okno, w którym widnieją litera(y) wskazująca na rodzaj specjalnego przeszkolenia, jakie odbył dany żołnierz. (E - posługiwanie się materiałami wybuchowymi, M - obsługa ciężkiego karabinu maszynowego, B - obsługa bazooki.)

## Lotnisko (The Airfield)

Mamy już odpowiednio dobranych i wyposażonych ludzi. Najwyższa pora na zapakowanie ich do samolotu. W dolnym prawym rogu ekranu rozmieszczania ludzi w samolocie znajdują się trzy ikony. Służą one, w kolejności od lewej, do automatycznego rozmieszczenia ludzi w samolocie, startu (ikona z samolotem), powrotu do bazy (ikona z drzwiami i strzałką).

## Zielone światło!

W chwili obecnej twoi ludzie mogą już liczyć tylko na siebie. Podczas opadania nad terenem wroga może im się przytrafić szereg niespodziewanych rzeczy.

## Możliwe wyniki lądowania:

- Oddzielony od reszty (Separated from group)
- Zagubiony (Lost from group)
- Spadochron zawiódł (Parachute failed)
- Wylądował bezpiecznie (Landed safely)
- Doznał urazu podczas lądowania, ranny (Landed and was injured)
- Wylądował na drzewach (Landed in trees)
- Pod ostrzałem (Taking fire)
- Pod ostrzałem, trafiony (Taking fire - hit)
- Odpowiada ogniem (Returning fire)
- Odpowiada ogniem, trafił Niemca (Returning fire - shot German)

## Możliwe wyniki lądowania zasobników z wyposażeniem:

- Zasobnik z wyposażeniem stracony (Equipment bags lost)
- Zasobnik z uzbrojeniem wylądował bezpiecznie (Equipment bags landed safely)

Ekran przedstawiający streszczenie wyników lądowania może zostać wywołany poprzez wciśnięcie klawisza ESC po wylądowaniu.

## Oddzielony od reszty i zagubiony

Jeżeli twoi ludzie zostali po lądowaniu oddzieleni od reszty grupy, to są oni straceni do czasu, kiedy podczas odkrywania nowych połaci terenu dotrzesz do nich i przyłączysz ich do swojej drużyny. Jeśli żołnierz jest zagubiony, oznacza to, iż wylądował bardzo daleko od reszty oddziału i jest zdany wyłącznie na własne siły.

## Ikonki stanu pojawiające się na ekranie walki taktycznej (Tactical Combat Screen)

**Out of Ammo** (trzy naboje) - ikonka ta pojawi się, kiedy bieżącemu żołnierzowi skończy się amunicja.

**Jammed Weapon** (przekreślone naboje) - bieżącemu żołnierzowi zacięła się brń.

**Broken weapon** (złamany karabin) - zepsuta brń.

**Surrendered Soldier** (flaga) - żołnierz się

poddał. Nie możesz kontrolować jego poczynąń do czasu zabicia wszystkich Niemców pozostających na mapie.

**Night** (północ) - ponieważ ekran gry w nocy nadal pozostaje jasny, abyś lepiej widział, co się aktualnie dzieje, ta ikonka ma za zadanie informować cię o tym, że nastąpiła noc. W nocy twoi ludzie mają większe szanse na poruszanie się po kryjomu, pozostając niezauważeni przez przeciwnika. Niestety, odnosi się to także do żołnierzy wroga.

**Suppressed Soldier** (pełznący żołnierz) - żołnierz jest przynięciony do ziemi ogniem przeciwnika. Nie możesz kontrolować jego poczynąń do końca tury.

**Panicked Soldier** (przykucnięty żołnierz) - żołnierz uległ panice i zamierza opuścić pole bitwy.

**Berserk Soldier** (biegnący żołnierz) - żołnierz wpadł w szal bitewny i będzie "na ślepo" walczył z przeciwnikiem, nie dbając o życie. Nie masz przez pewien czas nad nim żadnej kontroli.

**Action Points** (punkty akcji) - punkty akcji są zużywane na różne działania podejmowane przez twoich ludzi. Im bardziej skomplikowaną akcję wykonują, tym więcej punktów akcji im ubywa. Np. chodzenie wymaga 4 punktów akcji, a bieganie... tylko 2, chociaż oznacza większy wysiłek. Jednak biegnący żołnierz nie jest w stanie wykrywać żołnierzy wroga, pułapki, min lub pokonywać przeszkód!!!

## Morale

Morale żołnierza ma wpływ na jego efektywność w walce, ta zaś uwarunkowuje szereg innych czynników, jak np. inicjatywę i umiejętności posługiwania się bronią.

## Ekran dowodzenia (Command screen)

To menu pozwala na wydawanie rozkazów podwładnym. Aby je uaktywnić, kliknij prawym przyciskiem myszy gdziekolwiek na ekranie walki taktycznej. Niektóre ikonki w tym menu mają ciemniejszy odcień, inne jaśniejszy. Ciemny kolor oznacza, że żołnierz jest w stanie daną czynność wykonać. Aby polecić podkomendnemu wykonanie jakiejś czynności, kliknij najpierw lewym klawiszem myszy właściwą ikonę, a następnie wskaż na polu bitwy miejsce, obiekt lub osobę, do której czynność się odnosi, i wciśnij ponownie lewy przycisk myszy.

## Ikonki na ekranie dowodzenia (począwszy od pierwszej po lewej w górnym szeregu):

**Walk** (chodzenie) - wprawdzie żołnierz wykonujący ten rozkaz nie porusza się tak szybko, jakby biegł, ale za to przeszukuje jednocześnie obszar dookoła siebie.

**Run** (bieganie) - żołnierz porusza się szybko, niż idąc, lecz nie może wykryć przeciwnika, min i pułapek.

**Crawl** (czołganie się) - żołnierz porusza się powoli, lecz stanowi mniejszy cel dla przeciwnika.

**Dive** (padnij!) - no i pada. :)

**Hide** (ukrywanie się) - kryj się! Ten rozkaz zmniejsza szansę wykrycia przez przeciwnika.

**Hand-to-Hand** (walka wręcz) - rozkaz wydawany przy bliskim kontakcie lub z braku amunicji.

**Stand** (powstań) - każę żołnierzowi wstać.

**Crouch** (kucanie) - kucający żołnierz stanowi gorszy cel dla przeciwnika i celnie odpowiada ogniem na ostrzał.

**Prone** (czołganie się) - czołgający się żołnierz stanowi bardzo mały cel dla przeciwnika, ale jest mu trudno rzucać granatami i dostrzec wroga.

**Search Area** (przeszukiwanie obszaru) - żołnierz ma "na oku" dany obszar. Wypatruje wroga, min i pułapki.

**Search Body/Prisoner** (przeszukiwanie ciała/jeńcy) - pozwala na przeszukiwanie jeńców bądź ciał zabitych w poszukiwaniu listów lub dokumentów. Aby tę czynność wykonać, żołnierz musi znajdować się obok przeszukiwanego.

**Exchange** (wymiana) - można wymienić przedmioty pomiędzy żołnierzami, żołnierzami a jeńcami, żołnierzami a ciałami, a także podnosić, jak i odkładać przedmioty na ziemię.

**Aimed Fire** (prowadzenie ognia z celowaniem) - bardzo celny rodzaj ognia. Zabiera dużo punktów akcji.

**Snap Fire** (nagły strzał, "z biodra") - szybki strzał, używany, gdy nie ma czasu na celowanie lub aby przynięcić wroga ogniem. Zabiera mało punktów akcji.

**Grenade** (rzut granatem) - rzut granatem we wskazane miejsce.

**Motivate** (motywowanie) - od czasu do czasu twoi ludzie ulegają załamaniu na widok okropności wojny, a ich morale spada. Powyższy rozkaz podnosi morale i pozwala walczyć lepiej.

**Administer First Aid** (udzielenie pierwszej pomocy) - pozwala na opatrzenie ran i przywrócenie choć części sprawności bojowej. Żołnierz udzielający pomocy musi znajdować się obok ranego. Ta czynność wymaga posiadania zestawu do udzielania pierwszej pomocy.

**Rest** (odpoczynek) - pozwala twoim ludziom odpocząć, zjeść coś, zapalić papierosa...

**Ready Weapon** (przygotowanie broni) - uaktywnienie tej opcji spowoduje przeniesienie do menu, w którym można będzie wybrać brń, jaką żołnierz ma mieć w gotowości.

**Load Weapon** (załadowanie broni) - pozwala na przeładowanie broni. Czas wykonywania czynności zależy od typu uzbrojenia.

**Unjam Weapon** (próba odblokowania broni) - czas potrzebny do wykonania tej czynności zależy od typu broni.

**Remove Chute** (pozbycie się spadochronu) - jedna z pierwszych czynności, jakie przyjdzie ci wykonać.

**Leave Map** (opuszczenie mapy) - pozwala na opuszczenie pola bitwy.

**Move Group** (poruszanie grupy) - możesz użyć tej opcji, aby wydać rozkaz poruszania się całej grupie (zamiast pojedynczym żołnierzom).

## Ikonki kontynuowania akcji

Pozwalają na wydawanie rozkazów, które będą kontynuowane przez szereg kolejnych tur, co czyni grę płynniejszą.

**Remove Parachute** (pozbycie się spadochronu) - ponieważ czynność ta wymaga zużycia 42 punktów akcji, musi być kontynuowana przez kilka kolejnych tur.

**Walk** (chodzenie) - jeżeli wydasz żołnierzowi rozkaz dojścia do jakiegoś punktu na mapie, a punkt ten leży poza jego zasięgiem, to spadochroniarz będzie do niego zmierzał przez kilka kolejnych tur.

**Run** (bieganie) - jw.

**Load Weapon** (ładowanie broni) - niektóre rodzaje broni mogą wymagać kilku

prób przy ładowaniu. Ta ikona oznacza, że biedaczysko żołnierz ciągle zмага się z ładowaniem.

**Unjam Weapon** (odblokowanie broni) - także ta czynność może potrwać kilka tur, więc gdy pierwsza tura nie wystarczy do jej zakończenia, ikona ta pojawi się automatycznie.

**Opportunity Fire** (ogień okazyjny) - jeżeli w poprzedniej turze nie wykorzystasteś wszystkich punktów akcji (muszą pozostać co najmniej 2), a Niemiec w czasie wykonywania swojej tury napatoczy ci się pod lufę, to jego tura zostaje przerwana i masz okazję go ostrzelać. UWAGA! Powyższa zależność działa także w drugą stronę, dając Niemcom możliwość ostrzelenia ciebie.

**Miny lądowe i pułapki** - prawdopodobieństwo zauważenia miny lub pułapki jest wyliczane na podstawie doświadczenia i inteligencji. Jeżeli żołnierz napotka minę, jej położenie zostanie oznaczone ikoną przedstawioną na obrazku. Pułapki są unieszkodliwiane automatycznie przez osobę, która je zauważy. Minę lub pułapkę można zauważyć jedynie idąc lub czołgając się. Spadochroniarze będący w panice lub szale bitewnym nie zwracają na nie uwagi.

## Paski informacyjne (Info Bars)

Dostarczają informacji o żołnierzach (zdrowie, amunicja, morale, wyposażenie itp.).

**Główny pasek informacyjny (Main Info Bar)** Wyświetla dane dotyczące bieżącego żołnierza.

Trzy paski (od lewej):

1. Health - zdrowie.
2. Hunger - głód.
3. Morale - morale.
4. Zdjęcie - klikając je masz dostęp do paska informacyjnego, który wyświetla szczegółowe statystyki i ukazuje obrażenia.
5. Broń - klikając brń masz dostęp do szczegółowych statystyk dotyczących uzbrojenia.
6. Sylwetka - to okienko pokazuje jakość osłony żołnierza. Jeżeli możesz dostrzec w okienku sylwetkę spadochroniarza, to nie ma on zbyt dobrej osłony.
7. Pierwszy z dwóch przycisków na prawo od nr 6 - kontynuowanie akcji. (Patrz: ikony kontynuowania akcji.)
8. Drugi przycisk obok ikonki 6 - zakończenie tury.
9. Oto twoja mapa taktyczna. Zielona kropka oznacza położenie bieżącego żołnierza, niebieskie kropki oznaczają pozycje jednostek sprzymierzonych, szare natomiast - zasobniki z wyposażeniem lub zabitych. Jeżeli jeden z twoich ludzi posiada mapę, to klikając prawym przyciskiem myszy tę ikonę, masz dostęp do ekranu z mapą misji.
10. Aktualna data i godzina.
11. Głowa ortalu - klikając tutaj możesz szybko sprawdzić zdrowie całego oddziału.
12. Helm - klikając tu masz dostęp do paska zawierającego informacje o ekwipunku.
13. Liczba obok helmu - liczba pozostałych punktów akcji.
14. Liczba magazynków - ta cyfra pokazuje, ile razy można jeszcze załadować brń.
15. Liczba naboju w załadowanym magazynku - ilość amunicji w magazynku.

## Pasek informacyjny żołnierza (Soldier Info Bar)

Ukazuje szczegółowe informacje dotyczące żołnierza. Jest dostępny po kliknięciu zdjęcia żołnierza na głównym pasku informacyjnym.

## Pasek informacyjny oddziału (Squad Info Bar)

Jest to najszybszy sposób oszacowania stanu zdrowia wszystkich twoich ludzi. Jest on zobrazowany za pomocą następujących kolorów:

**Niebieski** - OK

**Pomarańczowy** - ranny

**Czerwony** - niezdolny do działania

**Biały** - przynięciony ogniem

**Żółty** - w panice

**Purpurowy** - ogarnięty szaleem bojowym

**Czarny** - zabity

## Pasek informacyjny broni (Weapon Info Bar)

Masz do niego dostęp po kliknięciu obrazka broni znajdującego się na głównym pasku informacyjnym. Pasek inf. broni ukazuje szczegółowe dane dotyczące posiadanej przez spadochroniarza broni. Masz też stąd dostęp do encyklopedii zawierającej dalsze dane.

1. Bieżąca brń i ładunki wybuchowe
2. Liczba naboju w magazynku
3. Liczba pozostałych magazynków
4. Stan broni
5. Ikonka pozwalająca na wgląd do encyklopedii

## Pasek informacyjny wyposażenia (Equipment Info Bar)

Działa podobnie jak pasek informacyjny broni.

1. Inwentarz bieżącego żołnierza
2. Szczegółowy opis podświetlonego przedmiotu
3. Ikonka pozwalająca na wgląd do encyklopedii

## Inne:

Klawisz **F5** wywołuje mapę ukazującą najważniejsze cechy terenu gry.

Jeśli zamierzasz grać przez modem, to będziesz zmuszony ustawić go ręcznie za pomocą windowsowego dial-up. Gra obsługuje wszystkie tryby gry sieciowej poprzez TCP/IP i tryb Windows.

Próby przyłączenia się do gry bez modemu doprowadzą do krachu, ponieważ nasza gra szuka TCP/IP, aby obsłużyć wszystkie połączenia sieciowe. Jeżeli nie jesteś aktualnie połączony, Windows będzie próbował cię połączyć, co może doprowadzić do zamknięcia/zawieszenia systemu. UPEWNIJ SIĘ, ŻE DOKONAŁEŚ POŁĄCZENIA PRZED OTWARCIEM GRY.

Tryb Chat. Wciśnij **F11**, wpisz wiadomość, a następnie naciśnij Enter, aby wysłać wiadomość do przeciwnika.

Uwaga: za miesiąc na Cover CD (BOus 2) znajdziecie PEŁNĄ wersję polskiej instrukcji w formacie .pdf. Przepraszamy, że nie znalazła się na tym CD - niestety otrzymaliśmy ją dopiero w momencie, gdy nasze CD były już tłoczone :(. □



## Coś Nowego

## • World War III: Black Gold

Jak informuje TopWare, dosłownie parę dni dzieli nas od premiery kolejnej gry twórców Earth 2150 i The Moon Project. WWII: BG będzie - nie dziwnego, gdy uwzględnić doświadczenie TopWare Programy - RTS-em najwyższej klasy! Czego po nim oczekiwać? Długo by mówić... W największym skrócie jednak: naturalnie pełen brójdymiar, zmienne warunki pogodowe (również pór doby), zdobywanie doświadczenia przez jednostki, możliwość sprzedawania bądź wymiany tychże w czasie gry, możliwość zdobywania jednostek wroga, ograniczenia ilości amunicji i - co dla mnie osobiście najważniejsze - aktywna pauza! W najbliższym numerze najprawdopodobniej pomówimy o WWII: BG obszerniej.



## • Gry komputerowe - niepoważny biznes?

Hm, może od początku. Nie tak znów dawno temu Interactive Digital Software Association - grupa, której wpływy trudno przecenić - nakazała przeprowadzić badania mające odpowiedzieć na pytanie, w jakim stopniu gry komputerowe i wideo wpływają na rynek w Stanach. I okazuje się, że wcale nie małym: w branży zatrudnionych jest 220 000 ludzi, którzy w ubiegłym roku odprowadzili blisko 9 miliardów dolarów do budżetu w ramach podatków... Biorąc zaś pod uwagę tendencje wzrostowe obrotów (i zysków), nasz "niepoważny" biznes może być tylko coraz poważniejszy.

## • Lightweight Ninja

Dawno już nie było TAKIEJ gry! No bo kiedy ostatnio widzieliście nową platformówkę 2D w stylu "zawsze w prawo", czyli takie współczesne Giana Sisters? Naturalnie, Starlock nie zamierza swojego Lightweight Ninja robić w takim stylu - przeciwnie: engine gry wykorzystuje efekty pokroju per-sprite alpha blending po to, by nikt LN z Giana pomylić nie mógł! Zaproponuje się interesująco, nie sądzicie?



# Operation Flashpoint



Fabula przenosi nas w lata 80 XX wieku, dokładnie do roku 1985. Jest to okres zimnej wojny pomiędzy Stanami Zjednoczonymi i ZSRR. Europa wschodnia odgradzona jest od reszty świata tzw. "żelazną kurtyną". Jednak nawet w komunistycznej Rosji powoli zaczyna dawać o sobie znać zmiany "na lepsze", czyli pojawienie się pierwszych załączków demokracji. Niestety nie wszystkim przypada to do gustu. W kraju istnieje bowiem silny ruch komunistyczny, którego członkowie nie mają zamiaru dopuścić do zniszczenia idei Wodza Rewolucji. Rebelianci dysponują najnowszym uzbrojeniem oraz co gorsza bronią jądrową. Nie chcąc ryzykować katastrofy na skalę światową, rząd ZSRR zwraca się o pomoc do NATO, które organizuje specjalną operację, której celem jest ciche pozbycie się buntowników. Zaiste, historia alternatywna :).

## Vegas

**Z**a młodu każdy chłopiec bawi się żołnierzami, jednak czy to wypada prawdziwemu graczowi? Oczywiście, że tak, z tą jednak różnicą, iż nie na podwórku, lecz w świecie wirtualnym, w którym otrzymamy szeroką gamę uzbrojenia, pojazdów, śmigłowców, samolotów lub czołgów.

Jednak tak jak w podwórkowej zabawie, tak i w Operation Flashpoint gracz otrzyma pełną swobodę zarówno w poruszaniu się, jak i w sposobie wykonywania zadań. Nie istnieje z góry ustalona metoda, którą należy



daną misję ukończyć. Liczy się tylko i wyłącznie wypełnienie postawionych przez przełożonych zadań. W jaki sposób to wykonamy, zależy tylko i wyłącznie od naszej inwencji i fantazji.

Walczyć będziemy mogli pieszo, jak i zasiadając w różnorodnych pojazdach, samodzielnie lub w grupie. W początkowych etapach gry jako szeregowy będziemy najczęściej przydzielani do samodzielnych zadań. Dopiero gdy wykazemy się na polu chwały, dostaniemy do swojej dyspozycji kilku podwładnych. Wtedy liczba taktyk, które można zastosować, staje się niemal nieograniczona. Gracze, którzy preferują ciche rozwiązywanie konfliktów, mogą wykorzystać snajperów, zdolności maskujące i jednego po drugim wykańczać wrogów bez zwracania na siebie uwagi. Jeżeli jednak wolisz bardziej bezpośrednią walkę, możesz załadować swoich podwładnych do czołgu bądź transportera i wjechać w sam środek bazy wroga. Oba rozwiązania mają zarówno swoje wady, jak i zalety. Pierwszy sposób jest łatwiejszy, gdyż stawiamy czoło tylko jednemu przeciwnikowi. Niestety jest to bardzo powolna metoda. Wybierając atak frontalny, musimy jednocześnie koordynować wszystkich naszych żołnierzy, ale możemy wykorzystać element zaskoczenia i wystrzelać przeciwników, zanim zdążą się przegrupować i stawić zdecydowany opór.

Jednak nasi wrogowie mają się znacznie różnić od swoich odpowiedników z innych gier. Przede wszystkim będą się starali wyjść ze starcia jako żywi, a nie wyskoczyć prosto przed lufę naszych herosów. Sztuczna inteligencja została skonstruowana w taki sposób, aby nasi przeciwnicy byli prawdziwym wyzwaniem, a nie pospolitym mięsem armatnim. Zaprogramowano im możliwości, jakimi powinien charakteryzować się prawdziwy komandos. Poza takimi zdolnościami, jak czołganie, krycie się za nierównościami terenu będą ustawiać się w najdogodniejszej pozycji do walki, przegrupowywać siły, aby stawić zdecydowany opór, lub wybrać broń najodpowiedniejszą do danej sytuacji (w przypadku ataku pojazdem opancerzonym - bazookę, w przypadku cichego podchodzenia piechotą - karabin snajperski).

W grze będziemy mieli dostęp do bardzo wielu typów pojazdów - różnych jeepów, ciężarówek, pojazdów opancerzonych, czołgów, łodzi, samolotów, helikopterów. Jednak sterowanie wszystkimi maszynami zostało uproszczone do minimum. Gdy wsiadamy do helikoptera, nie musimy od razu być specjalistami w dziedzinie symulatorów, po prostu wznosimy się i lecimy, bez setki klawiszy odpowiedzialnych za najróżniejsze funkcje. Programiści tłumaczą, iż nikt nie byłby w stanie opanować w stopniu zadowalającym sterowania wszystkimi pojazdami dostępnymi w grze, a ich sprawne wykorzystanie stanowi nieraz klucz do zwycięstwa.

Dla potrzeb gry opracowano zupełnie nowy engine graficzny, który potrafi generować wszelkie rodzaje pogody. Misje będą toczyć się w różnorodnych środowiskach, otoczeniach i warunkach atmosferycznych. Śnieg, deszcz, mgła, wschodzące słońce to dla grafików z Bohemia Studios chleb powszedni. Podobno układ gwiazd



na niebie ma być dokładnym odwzorowaniem oryginału. Umiejętność odnalezienia gwiazdy polarnej w świecie realnym może nam się przydać podczas orientacji w rozgrywanej w grze misji. Trzeba przyznać, że czegoś takiego w grach jeszcze nie było!

Jak widać, gra zapowiada się naprawdę interesująco i może się okazać prawdziwym przebojem. Boję się jednak, iż tak jak w przypadku niesławnego Hidden & Dangerous, cała przyjemność z rozgrywki zostanie pogrzebana pod dużą liczbą buraków powstałych poprzez pośpiech i małe doświadczenie w tworzeniu jakże ambitnego projektu. Mam jednak nadzieję, że ekipa Bohemia Studios potrafi wyciągać wnioski z wcześniejszych produkcji i wyda grę dokładnie sprawdzoną oraz wolną od błędów, które przeszkadzają w rozgrywce, gdyż wtedy gra może okazać się hitem na miarę światową. PS Niedawno zamieściliśmy demko tej gry na Cover CD.



**Operation Flashpoint**  
Bohemia Int. Studios

## Coś Nowego

## • Polanie 2

Nadszpedzowanie ciepło przyjęty słowiński RTS doczekał się młodszej bratki! Tym razem, zgodnie z wymogami chwili, w pełnym trójwymiarze. Więcej - w następnym numerze.



## • Star Trek Starfleet Command: Orion Pirates

14" East - twórcy m.in. Fallout Tactics - kończą prace nad kontynuacją ciepło przyjętego Starfleet Command. Właśnie kontynuacją, nie dodatkiem, gdyż Starfleet Command: Orion Pirates ma być produktem zupełnie samodzielnym. Dzięki niemu "trekkies" będą mogli raz jeszcze, w ramach kampanii złożonej z 12 misji, spróbować się w walce z okupującymi sektory Federacji piratami. Nie dosyć na tym: w czasie dodatkowych 29 misji bojowych (trzy z nich opowiadają historię kultowego odcinka "A Piece of the Action") po raz pierwszy gracze będą mogli opowiedzieć się po stronie piratów! Słowem, hasło: żyj i prosperuj nabierze nowego znaczenia...

## • AvP2

Za średnio udany (delikatnie mówiąc...) i, naturalnie, chłodno przyjęty przez fanów AvP Fox Interactive zebrał kilka cieżów. Wygląda jednak na to, że twórcy gry wyciągnęli wnioski i Aliens vs Predator 2 pozbawiony będzie wszystkich tych elementów, które w jedyne niszczyły nie tylko klimat filmu, ale i samą grę. Jak na razie, nie wiadomo zbyt wiele na jej temat prócz tego, że pojawią się nowe typy marines (który może wreszcie przestać być przekąską dla xenomor-



## Coś Nowego

## • Paris-Dakar Rally

Az dziw, że dopiero teraz ktoś wpadł na pomysł, by wykorzystać najslawniejszy bodaj rajd po bezdrożach jako temat gry komputerowej. Ten ktoś to w tym wypadku Hubert Auril i Acclaim. I jak się zdaje, podjęli się zadania przełożenia rajdu na komputery wyjątkowo poważnie: w grze planuje się 12 nieliniowych (!) etapów po 25 kilometrów każdy - od dżungli, poprzez sawanny i tereny pustynne, po nadmorskie, 3 klasy pojazdów: samochody, motocykle, quady (wszystkie one z wyjątkowym ponoć systemem uszkodzeń). Warto też pamiętać, że Afryka nie słynie z autostrad, więc możecie być pewni, że atrakcji na trasie nie zabraknie. I nie myślę tu wyłącznie o kilku chwilach odpoczynku w cieniu piramid, lecz sytuacjach, gdy wypadając z zaokrętą ujrzyście leżący w poprzek drogi pień bądź innego krokodyla... Premiera PDR na dniach. Prywatnie - już się nie mogę doczekać...



## • Wardog

Poniżej znajdziecie pierwsze screeny z Wardog, kolejnego - obok Judge Dredd - projektu Rebellion. Czym ów Wardog ma być, wyjaśnia poniekąd podtytuł gry - Dark Future RPG - gothic-punk. Niestety, w tej chwili nie mamy pojęcia, czy dobrze zgadujemy...



## • Harpoon4 - a jednak!

Dobra wieść dla tych wszystkich, którym na wieść o wstrzymaniu prac nad Harpoon 4 w oku zakreśliła się lezka (tak, tak, Allor, widziałem...). Oto wydawca gry, Ubi Soft, zdecydował -

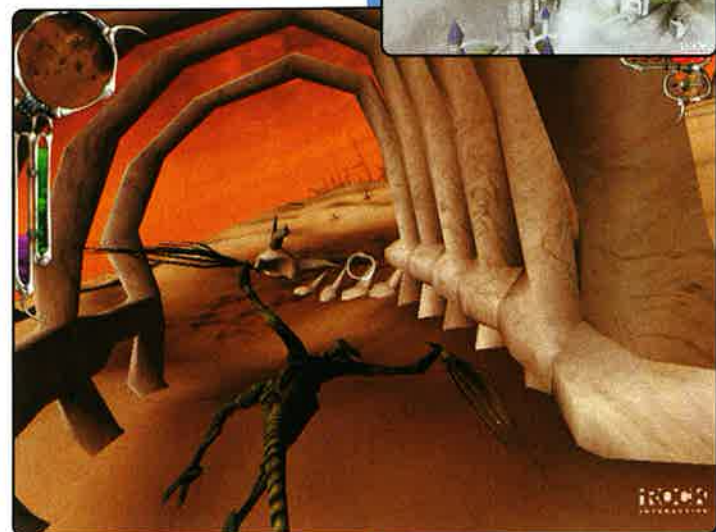
## Ozzy's Black Skies

Gier komputerowych, których powstanie zainspirowane było twórczością kapei heavy metalowej, nie zostało stworzonych wiele. Wymienić można jedynie kilka tytułów: Queensryche's Promised Land (gra tak beznadziejna, że dziś mało kto o niej pamięta), Revolution X (coś dla fanów zespołu Aerosmith, również bardzo nieudany produkt) czy choćby wydane ostatnio Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child (jedynty tytuł z całej trójki, który prezentował jako taki poziom). Już wkrótce będziemy mogli natomiast przyjrzeć się bliżej grze, w której produkcji maczał palce sam Ozzy Osbourne - wieloletni lider zespołu Black Sabbath. Co ważne, ma ona duże szanse, aby stać się hitem!

## Bartłomiej Kossakowski

Twórcy gry, czyli iRock Interactive, zapowiadają, że Ozzy's Black Skies będzie symulatorem walk smoków w świecie fantasy. W praktyce oznacza to, iż przyjdzie nam się wcielić w zionące ogniem kreatury i zaliczać kolejne misje, niszcząc przy okazji napotkanych wrogów, wykonując najróżniejsze akrobacje (pętle, becuki i wiele innych) i zbierając magiczne przedmioty (następnie, rzecz jasna, należy ich w odpowiedni sposób użyć). W sumie dostępne są aż dwadzieścia cztery modele smoków, czyli całkiem sporo. Każda z bestii będzie się charakteryzowała unikalnym wyglądem i stylem walki. Kreatury mają do dyspozycji sporo ciosów specjalnych, a do tego dochodzą jeszcze combosy. Oczywiście będzie też można używać broni (ponad sześćdziesiąt rodzajów!).

A co ma z tym wszystkim wspólnego Ozzy Osbourne? To właśnie on podąża na czele naszej miniarmii złożonej z uskrzydłonych bestii. W ten sposób chce zdobyć władzę nad krainą Fraewyn, w której toczy się akcja gry. Co ciekawe, w grze dostępne będą trzy różne wcielenia Ozziego: demoniczne i mroczne (niczym Ozzy w latach siedemdziesiątych, gdy na koncertach Black Sabbath odgrywał głowy nietoperzom), Ozzy jako wilkołak (znacie utwór "Bark at the Moon"?), oraz ostatnie, w którym - dla odmia-



ny - Ozzy jest niczym anioł (zresztą podobnie jak to było z nim na początku lat dziewięćdziesiątych, kiedy stał się zdecydowanie spokojniejszy). Dla każdego wcielenia przeznaczonych jest dziesięć poziomów gry, w sumie będzie ich więc do pokonania aż trzydzieści. Wszystkie etapy będą miały coś wspólnego z kawałkami Ozziego. Niektóre z nich nazywają się po prostu tak jak piosenki Sabbathów, czasami podobieństwa są większe,

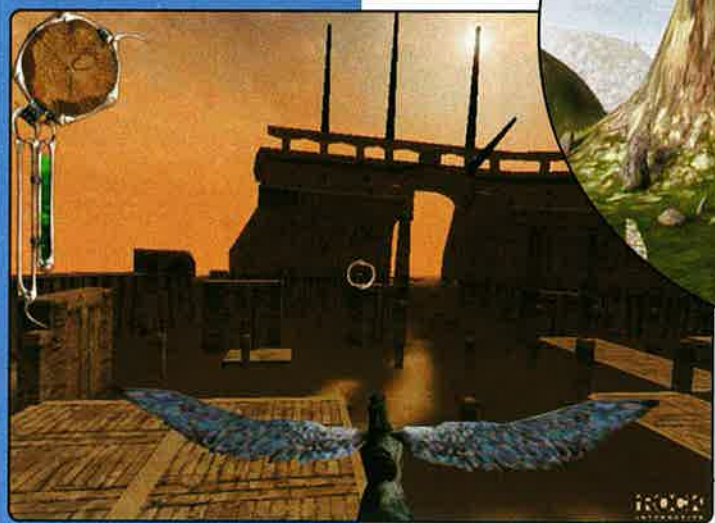
Nie bez powodu zdecydowano się na umieszczenie w grze trzech różnych wcieleń Ozziego. Każde z nich trafi bowiem w inne miejsce i będzie miało do wykonania misję bezpośrednio związaną ze swoim usposobieniem. Demoniczny Ozzy będzie musiał stoczyć walkę z armią Pariah. Są oni zafascynowani czarną magią i śmiercią. To najwięksi kryminaliści i szaleńcy z całego Fraewyn i tylko demoniczne wcielenie mistrza jest w stanie stawić im czoło. Wilkołak trafi do królestwa Chrysalis, w którym rządzi magia. Tutaj mutuje się i krzyżuje kreatury z wojownikami. Ozzy aniołek będzie musiał natomiast złożyć wizytę w Virtwyn, gdzie na pierwszym planie stoi szlachetność i czysty charakter. Te trzy krainy bardzo różnią się od siebie, więc można łatwo dojść do wniosku, że w grze czekają na nas różnorodne scenerie. Widać to zresztą doskonale na udostępnionych przez producenta screenach z gry.



Gdy ktoś przemierzy już wszystkie trzy krainy, nie oznacza to wcale, że nie będzie mógł czerpać więcej przyjemności z gry. Wręcz przeciwnie - wszakże dostępny jest jeszcze tryb multiplayer! Wyobraźcie sobie wielki pojedynek z kolegami - każdy z was na własnym smoku przemierza przestrzeń, walcząc z kolejnymi przeciwnikami. Te podniebne pojedynki, powietrzne akrobacje, uniki... To będzie z pewnością niezwykle ekscytujące! Grać będzie można przez Internet i LAN, a w jednym pojedynku będzie mogło brać udział maksymalnie szesnastu graczy.

Grafika prezentuje się bardzo dobrze. Użyty w Ozzy's Black Skies engine nazywa się RFE i został wcześniej wykorzystany przy produkcji gry Red Fury, która jednak ostatecznie nie ujrzała światła dziennego. Przykładowe cechy tego silnika podane przez producenta to: oparte na vertexach oświetlenie, środowisko zewnętrzne bez ograniczeń, animacja szkieletowa, szczegółowe tekstury, system dynamicznej wody. Jeśli ostatnie zdanie było dla was niezrozumiałym bełkotem, to wystarczy powiedzieć, że grafika będzie świetna (co zresztą jest doskonałe widoczne na screenach). Widać, że twórcy gry przywiązują olbrzymią wagę do szczegółów. Poza tym, wszelkiego rodzaju efekty specjalne (ze szczególnym uwzględnieniem najróżniejszych wybuchów czy promieni światła) wyglądają ślicznie. Modele smoków są duże i prezentują się znakomicie. Trzeba też koniecznie dodać, że między poszczególnymi poziomami będziemy mieli przyjemność oglądać wysokiej jakości przerywniki filmowe. Zarówno ich wykonanie, jak i mroczny klimat po prostu zachwycają.

Nikogo nie powinno chyba dziwić, że muzyka jest jedną z mocniejszych stron gry. W skład ścieżki dźwiękowej wchodzi między innymi sześć najlepszych utworów Ozziego, w tym jeden zupełnie nowy, stworzony specjalnie z okazji wydania gry. Jego tytuł to "Black Skies" i podobno jest on wyśmienity. Ozzy Osbourne podkłada również głos w grze i chociaż nie usłyszycie tutaj zbyt dużej ilości dialogów, to jednak mimo to należy



się cieszyć. Przykładowo, gdy zbierzemy jakieś bonusy w rodzaju dodatkowej energii czy też osłon, Ozzy krzyczy: "I am Ironman!" (dla niewtajemniczonych: "Iron Man" to jeden z utworów Black Sabbath).

Do premiery gry zostało jeszcze kilka miesięcy (przewidywany termin wydania to koniec tego roku), ale wszystko wskazuje na to, że będzie to bardzo udany produkt. Nad Ozzy's Black Skies pracują prawdziwi profesjonaliści. Co prawda iRock Interactive jest stosunkowo młodą grupą, jednakże w jej skład wchodzi ludzie,

k którzy wcześniej pracowali między innymi w Electronic Arts, Red Storm, Westwood, Hasbro czy Interactive Magic przy takich tytułach, jak Command & Conquer czy X-COM. Ludzie z takim doświadczeniem nie mogą stworzyć gry kiepskiej! Poza tym gra nie ma praktycznie żadnej konkurencji, bowiem w najbliższym czasie nie szykuje się żaden inny symulator walk smoków. Przy okazji w ramach ciekawostki warto wspomnieć, że początkowo panowie z iRock chcieli, aby gra była strzelaniną FPP. Później planowali stworzyć przygodówkę, ale na szczęście zmienili plany i Ozzy's Black Skies pojawi się w takiej, a nie innej formie.

Myślę, że szykuje się naprawdę doskonała i co ważne - nietypowa gra.

## Coś Nowego

jednak! - o kontynuowaniu prac nad nią i przekazał projekt firmie developerskiej, kryjącej się pod nazwą Ultimatum, Inc. O radości!...

## • NOLF2

Cate Archer's back!... Chcieliście, co? Ja także. Tymczasem jednak tylko parę szczegółów na temat realizowanego już sequela świetnej FPP. Otóż, ponownie przyjdzie nam złożyć buty na koturnach i obcisnąć ukwieconą sukienkę pani Archer. Fabuła kręci się ma, nic dziwnego, wokół krucjaty Cate, wymierzonej przeciw ogólnosiwiatowemu ugrupowaniu terrorystycznemu HARM. Liczba misji w grze single player sięgać ma 60, w multiplayer zaś - tym razem od początku "w zestawie" - umożliwiać ma rozgrywkę nawet 32 osobom naraz.

I jeszcze jedno - przy okazji wyszło na jaw, że właściciel praw do Cate, czyli Fox Interactive, zastanawia się usilnie nad wykorzystaniem tej postaci w grach innych niż FPP. Pośnie nam nowa Lara?

## • From Dusk Till Dawn

Informowaliśmy już chyba o tym, że GameSquad, twórcy m.in. głośnego Devil Inside, pod wodzą autora Alone in the Dark - Huberta



Chardota, wzięli się za "zmonitorekranowanie" słynnego "From Dusk Till Dawn" z Quentinem T. i Georgem C. w rolach głównych. W grze wcielmy się w tego drugiego, przystojniejszego, jej akcja zaś - czyli rezanie wapiery - toczy się będzie dla odmiany w ogromnym, zamieszkanym przez ponad 800 ofiar (!) więzieniu. FDTD planowane jest na wrzesień i... ani słowa więcej - zostawiam was sam na sam ze screenami.



Ozzy's Black Skies  
iRock Interactive



## SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)



Kupując do 30 sierpnia jeden z 6 powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru MESSIAH lub DEVIL INSIDE GRATIS

### WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



### INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

### CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

### KSIAŻKI



Już niedługo, na kartach książek, będziesz mógł poznać dalsze losy bohaterów znanych Ci dotąd z gier komputerowych. Sprawdź, co było później...

PREMIERA: LATO 2001

### GRY KARCJANE I RPG



MAGIC: THE GATHERING 7 EDYCJA 2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.

ZESTAW PODSTAWOWY Zestaw zawiera dwie talie: każda po 30 kart. W sprzedaży również gotowe zestawy podstawowe. W sprzedaży również talie brylantowe oraz dodatki.

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: [WWW.VIRTUALNY.COM](http://WWW.VIRTUALNY.COM)



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

**wirtualny**  
świat  
[wirtualny.com](http://wirtualny.com)

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
W SOBOTY W GODZINACH 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>

### PRZED PREMIERĄ

### CO NOWEGO

### GRY KOMPUTEROWE

### GRY KARCJANE I RPG

### KSIAŻKI

### FILMY DVD

### AKCESORIA I GADŻETY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci oczekiwanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

### ALIEN NATIONS 2



Alien Nations 2 to gra rozwijająca idee słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji, która wymaga innej strategii rozgrywki, każda z nich posiada odmienną architekturę, oraz wyjątkowe umiejętności. Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym cały czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uznają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pożywienie, ściągają drzewa itd.

PREMIERA: WRZESIEŃ 2001

Zamawiając przed premierą grę ALIEN NATIONS 2 otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE PL

### OPERATION FLASHPOINT



Zatwardziali komuniści przeciwni reformom próbują przywrócić „stary porządek” i to właśnie Ty musisz im przeszkodzić. Operation Flashpoint to taktyczna, wojenna gra akcji pozwalająca graczowi na prawie niczym nie skrepowaną swobodę działania.

PREMIERA: WRZESIEŃ/PAŹDZIERNIK 2001

Zamawiając przed premierą grę OPERATION FLASHPOINT otrzymasz GRATIS grę Arthurs Knights PL

### MONOPOLY TYCOON

„Monopoly Tycoon” to gra w której znajdziemy najlepsze cechy takich gier jak Sim City i gry planszowej Monopoly. Monopoly Tycoon to typowe amerykańskie miasteczko lat 30-tych, aspirujące do statusu nowoczesnego centrum przemysłu i rozrywki.



Zamawiając przed premierą grę Monopoly Tycoon otrzymasz GRATIS grę LOMAX PL

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

### BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!



PREMIERA: WRZESIEŃ/PAŹDZIERNIK 2001

49 PL

49 PL

49 PL

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

**wirtualny**  
com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych

cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:  
<http://www.gry.wp.pl/>





GRAND THEFT AUTO

PC CD-ROM

SOLO  
www.solo-out.co.uk  
COMPACT  
disc



www.cdaction.com.pl  
Nie wolno sprzedawać  
kopii bez zgody wydawcy.  
Sprzedaż bez zgody wydawcy  
narusza prawa autorskie.



© 1997 DMA Design Ltd.  
© 1997 Take Two Interactive. All rights reserved.  
© 2001 Solid Out Software. All rights reserved.  
Made in the EU



Minimalne wymagania sprzętowe:

- DOS 6.22 lub Windows 95 i późniejsze
- 486 DX4/100 MHz
- 16 MB RAM
- VESA 1 MB
- dowolna karta audio
- ok. 80 MB wolnego miejsca na dysku twardym

## EWOLUCJA - KONKURS!

Do rozdania w konkursie mamy 3 zegarki Casio, 5 plecaków i 10 kaset z filmami, których dystrybutorem jest Warner Bros. Wystarczy tylko przysłać kartkę pocztową lub e-maila z dopiskiem EWOLUCJA (z poprawnymi odpowiedziami...) - macie czas do końca września.

1. Jaki aktor znany z "Z archiwum X" gra w filmie "Ewolucja"?
2. Jaka aktorka, nominowana za inny film do Oscara, również gra w tym filmie?
3. Co okazuje się śmiertelną bronią w walce z kombatantami?
4. W jakiej miejscowości pracują główni bohaterowie filmu?
5. Jakie jest największe marzenie Wayne'a Graya?

## Jubileuszowy konkurs



Odpowiedzi:

1. Ilu naczelnych: **Jerzy Kucharz, Mariusz Turowski, Jerzy Poprawa, Zbigniew Bański.**
2. Pudełko na CD: **kwiecień 1997.**
3. Pierwsza cena: **9,50 zł (95 000 zł :)).**
4. Oficjalny debiut Gem.iniego: **nr 12/97.**
5. WSZYSTKIE podane xywki należały do **Jediego** :).
6. Debiut AR na łamach CDA: **5/96.**
7. Po raz pierwszy więcej niż 100 stron w CDA: **nr 6/96.**
8. Tu przyznajemy się do błędu - pytanie sformułowano **NIEPRECYZYJNIE**. Bo co to znaczy: "w jakich pełnych grach zamieszczonych w CDA można wcielić się w czołgiste"? My myśleliśmy o dwóch gra: War Gulf oraz Pacific Island. No ale np. w Incoming itp. TEŻ można było sterować czołgiem! A w Twilight 2000 to nie? Stąd postanowiliśmy przyznawać po 1 pkt. za każdą grę, w której można było sterować czołgiem.
9. Pierwsza gra w pełnej wersji w CDA to: **Prawo krwi (grudzień '96!).**
10. Jakie gry opisywane w CDA 1/96 daliśmy później w pełnych wersjach: **Navy Strike, Prisoner of Ice, Dawn Patrol.**

Konkurs był trudny i nikt w 100% nie odpowiedział prawidłowo na wszystkie pytania (tzn. nie uzyskał maks. liczby punktów). Tym niemniej parę osób było BARDZO blisko. I z tej grupy wylosowaliśmy laureata. Jest nim: **Paweł Kozubowski z Kielc.** Nagrody pocieszenia otrzymają zaś: **Agnieszka Stefaniak z Pabianic i Arkadiusz Roziewicz z Koczały.** Gratulujemy! Nagrody wysłamy pocztą.

## JUŻ W SPRZEDAŻY!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
CDPROJEKT  
www.cdprojekt.com

BLIZZARD  
ENTERTAINMENT  
www.blizzard.com

© 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.



101

101st Airborne in Normandy

PC CD-ROM  
WINDOWS 95 OR 98

empire

CD-ACTION

Pizza2  
connection

Oto laureaci konkursu Pizza Connection 2 (nagrody ufundowała i wysłała pocztą firma CD-Projekt).

Damian Deszcz, Kraków; Zbigniew Olszak, Warszawa; Michał Majewski, Dąbrowa Górnicza; Jarosław Jurczyszyn, Siemianowice Śl.; Marcin Gawryluk, Białystok; Grzegorz John, Łaziska Górne; Anna Wanczura, Bydgoszcz; Marta Potejko, Nekla; Mateusz Czerski, Wykroty; Martyna Pytko, Stargard Szczeciński; Tomasz Mentzen, Papowo Toruńskie; Piotr Troczyk, Gdańsk-Oliwa; Rafał Pele, Wałbrzych; Kacper Kaśkor, Skwierzyńska; Barbara Kliber, Słupsk; Tomasz Jackiewicz, Chrzanów; Karol Ciesielski, Toruń; Witold Tomala, Rzeszów; Krystyna Orzeszek, Warszawa; Marta Aleniwska, Gdańsk-Oliwa.

Przypominamy tylko, że należało wymienić składniki potrzebne na "margerytkę" - najprostszą pizzę.

Wystarczy do tego ser, pomidory, przyprawy (w tym bazylię lub oregano). Chodzi o to, żeby na pizzę były trzy kolory: biały (sera), zielony (np. bazylię) i czerwony (pomidory) - co ma symbolizować włoską flagę. Naturalnie, nie zaszkodzi też np. miód, olej itp., itd. Ale wystarczyło powiedzieć: ser, pomidor, przyprawy. Swoją drogą, popatrzcie, jak dużo dziewczyn jest wśród laureatów. Cóż, pizzę każdy lubi :).

## Blair Witch Konkurs

Rozwiązanie konkursu na animację w technologii Flash inspirowaną tematyką Blair Witch. Oto wyniki: ze względu na wysoki i wyrównany stopień trudności konkursu, WSZYSTKICH, którzy nadesłali prace, nagradzamy breloczkiem i podkładką Blair Witch. O trafności ocen może świadczyć jednogłośnie redakcja CD ACTION, która oceniała nadesłane prace, jak i głosy czytelników, które można było oddać na stronach serwisu internetowego [www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl).

Oto wyniki konkursu:

1. Michał Młodyszewski [Grodzisk Mazowiecki]
2. Maciej Naguszewski [Elbląg]
3. Paweł Lubak [Polkowice]
4. Wojciech Kutynia [Warszawa]

Pierwsze cztery osoby otrzymują dodatkowo koszulki Blair Witch i czapeczki, pierwsze trzy grę Blair Witch vol. 1, 2 i 3.

## JUŻ W SPRZEDAŻY!

Nowe przygody dzielnego Adasia we wspaniałej grze dla dzieci

Adas  
i  
Pirat Barnaba

DOBRA CENA - DOBRA CENA - DOBRA CENA  
49<sup>90</sup>  
ZŁOTYCH

W rolach głównych  
Jan Piechociński  
i Wiktor Zborowski



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
PL  
CD PROJEKT



Adas i Pirat Barnaba 2, to kontynuacja przygód Adasia - odważnego chłopca podróżującego po całym świecie. Pewnego dnia Adas znajduje bardzo starą mapę, na której jest zaznaczone miejsce ukrycia pirackiego skarbu. Niestety, o mapie dowiaduje się również zły pirat Barnaba. Barnaba postanawia zdobyć skarb i uwięzić wszystkie afrykańskie zwierzęta, aby później sprzedać je kupcom. Ty jako Adas musisz udaremnić plany nieczestnego Barnaby i uwolnić wszystkie zwierzątka. Adas i Pirat Barnaba 2 to gra ze wspaniałą „kreskówkową” grafiką z wielopozomowym, przesuwającym tłem i dynamiczną akcją przeplataną elementami logicznymi. Gra jest pozbawiona scen przemocy.

SUPER  
PREZENT

W pudełku z grą  
Adas i Pirat Barnaba 2  
znajdziesz niepowtarzalną,  
oryginalną myszkę  
komputerową z logo gry.

GRATIS!



© 2000 Nikita Ltd. Wszystkie prawa  
zastrzeżone. Wszystkie znaki handlowe  
są zastrzeżone i należą do ich prawnych  
właścicieli.

Patronat medialny  
INTERIA.PL  
[www.interia.pl](http://www.interia.pl)

SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska  
i wyłączna dystrybucja w Polsce  
CDPROJEKT  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

101st Airborne in Normandy

empire

This product is neither endorsed by nor  
associated with 101st Airborne Division  
of the United States Army.

www.cdaction.com.pl  
© 1998 Interactive Simulations Inc. Published by Empire Interactive

CD-ACTION







## Coś Nowego

slugujących na to. Ci w kupili się w łaski następującym, znalezionym na ich stronie, w dziale "projekty", oświadczeniem: "Tak bardzo chcielibyśmy wykrzyczeć całemu światu, czym jest nasz zupełnie zwirowany produkt flagowy. Nie możemy jednak. Ale jako że czekaliśmy na taką grę przez całe swoje życie, kilka miesięcy nie robi różnicy..." Zaczęli z fantazją, nie ma co...!

### • Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Musieliśmy. Musieliśmy znowu choć napomknąć o Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Rzucić jednak okiem na screeny - przecież o tej grze (pierwszym prawdziwym komputerowym horrorze) po prostu trzeba mówić!



### • Thunderbirds - nie na PC

Niestety, Thunderbirds, w linii prostej potomek serialu telewizyjnego i gry, którą pamiętam z OGi, nie pojawi się na PC. Chlip.

### • EverQuest Trilogia

A więc jednak pogłoski, jakie daly się słyszeć wcześniej, potwierdziły się: Sony Online Entertainment i Verant - ojcowie najpopularniejszej bodaj w chwili obecnej gry MMORPG - zdecydowali się na jej reedycję w połączeniu z obydwojema dotychczasowymi dodatkami do The Ruins of Kunark i Soars of Velious. W zestawie znajdzie się także mapa oraz dwie figurki bohaterów świata EQ mające stać się zaczątkiem wspólnie kolekcji. Co ciekawe, cena tego nawiązującego "trzapaka" to zaledwie 39,99 USD, więc - jak najbardziej w zasięgu. Ech, żeby tak jeszcze polskie łącza pozwalały na coś więcej niż ściąganie poczty...



### • Train

Zaczyna się powoli rysować ostateczny obraz wspomnianej w newsach w poprzednim numerze gry czy raczej systemu gier "pociagowych"

# DRACULA



Wampiry, mityczne stworzenia zerujące na ludzką krew i czerpiące z niej nadludzką siłę. Mają możliwość zmiany kształtu do formy zwierzęcej, najczęściej wilka lub nietoperza. Ich słabą stroną jest nadwrażliwość na światło słoneczne, wodę święconą i chrzest, które mogą je usmiercić. Zawsze są kreowani jako "ludzie" inteligentni, dostojni, jednak - z drugiej strony - agresywni i brutalni. Opowieści o wampirach towarzyszą ludzkości od dawien dawna. Pojawiają się w książkach, filmach, no i oczywiście grach komputerowych. Jedną z nich jest przygódka Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium, firmy Dreamcatcher.

## Vegas

W wydarzeniu przedstawione w grze rozpoczynają się dokładnie w momencie, w którym zakończyła się część pierwsza. Główny bohater pokonał przebiegłego Draculę, wbijając wampirovi drewniany kołek w serce. Szczęśliwy, iż koszmara skończył się już, powrócił do Londynu. Zauważa jednak dziwną zmianę w swojej żonie. Pewnego dnia powraca do domu i znajduje jedynie list wyjaśniający, że jakas nieokreślona siła zmusiła ją do wyjazdu do Transylwanii. Jonathan zdaje sobie nagłe sprawę, że duch Dracula nie został usmiercony i opętał jego wybrankę.

Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium należy do rodzaju gier przygodowych, w których akcję obserwujemy oczami głównego bohatera. Cały świat podzielony jest na kilkadziesiąt (kilka tysięcy) lokacji, w których możemy się dowolnie rozglądać, "stojąc w miejscu", lecz poruszamy się po z góry ustalonych ścieżkach.



Nasz bohater będzie musiał się dokładnie zapoznać z każdą lokacją i odnaleźć wszelkie ślady prowadzące do rozwiązania zagadek. Często jednak, aby rozwiązać dany problem, będziemy musieli odnaleźć kilka części danego przedmiotu lub z posiadanych już rzeczy skonstruować inną potrzebną rzecz. W takich przypadkach liczy się doświadczenie w rozwiązywaniu tego typu gier i umiejętność kreatywnego myślenia. Dodatkowo na wyposażeniu głównego bohatera znajdzie się kilkanaście rodzajów broni, które wykorzystane będą do walki z wampirami stojącymi na jego drodze.

Najmocniejszą stroną gry jest zdecydowanie jej grafika, a przede wszystkim przerywniki filmowe, które oglądamy wraz z postępowaniem w grze. Trzeba przyznać, że grafiki z Dreamcatchera znajdują się na swojej roboczej, gdyż stworzone przez nich animacje, to prawdziwe dzieła sztuki. Bez przesady można je porównywać z wielokubizetowymi produkcjami Hollywoodu, gdyż oglądając je zastanawiamy się, czy to aby na pewno są prerenderowane animacje, a nie filmy z udziałem prawdziwych aktorów.

Jak łatwo się domyślić, akcja gry toczy się w większości nocą. Wszystkie lokacje zostały zaprojektowane z dbałością o najmniejsze szczegóły. Takie elementy, jak księżyc w pełni, mgła przy ziemi lub ruiny starych zamczysk idealnie budują klimat grozy na miarę dobrego horroru. Całego obrazu dopełniać ma złowroga symfoniczna muzyka, która zmienia się w zależności od lokacji.

Polski dystrybutor - firma CD Projekt przygotowuje zlokalizowaną wersję gry.

**Dracula 2: Ostatnie Sanktuarium**

**Dreamcatcher**

## U NAS DOSTANIESZ WIECEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

- Przy zamówieniu powyżej 99 zł WYSYŁKA GRATIS
- Stałe koszty wysyłki: 7 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

## TYLKO U NAS:

Zamawiając programy za minimum 69 zł - dostajesz firmowy długopis

99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

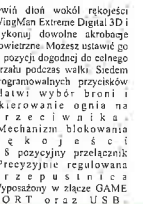
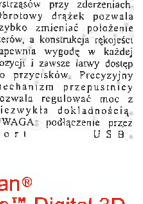
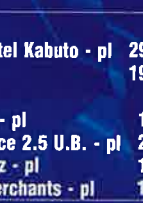
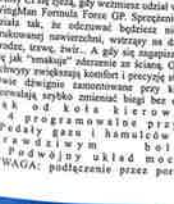
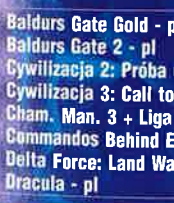
## DUAL SPEED DRIVE

Technologia Force Feedback PC/PSX

**279 zł**

- współpracuje z komputerami PC oraz konsolami PS1/PS2
- wykorzystuje protokół Force Feedback
- 15 programowalnych przycisków
- pełnowymiarowe pedały gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulec ręczny
- regulacja nachylenia oraz długości kolumny kierownicy

1 rok gwarancji



## POLECAMY



**KOZACY**  
Firmowy portfelik gratis

## POLECAMY



**SIMS PACK**  
Gra niespodzianka i portfelik gratis

## POLECAMY



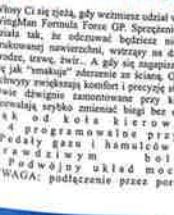
**COMMANDOS 2**  
Gra niespodzianka i portfelik gratis

Baldurs Gate 2 - pl	99	Gangsters	39	Might & Magic 8 - pl	79	Shogun- The Mongol Inv. - pl	99	Sudden Strike	99
Baldurs Gate 2 - pl	159	Giants Obywatel Kabuto - pl	29,90	Mortal Kombat 4	39	Sims - pl	99	The Course of Monkey Island	79
Cywilizacja 2: Próba Czasu - pl	79	Gorky 17 - pl	19,90	Mortyr - pl	29	Sims Światowe Życie - pl	79	Thief	39
Cywilizacja 3: Call to Power-pl	49	GTA	39	Myth	39	Soul Reaver	39	Tomb Raider 1	39
Cham. Man. 3 + Liga Polska-pl	39	Jack Orlando - pl	19,9	Need for Speed 4	45	Star Wars: Jedi Knight...	79	Tomb Raider 2	39
Commandos Behind Enemy L.	39	Jagged Alliance 2.5 U.B. - pl	29,9	Pizza Connection 2 - pl	79	Star Wars: X-Wing Alliance	79	Worms United	39
Delta Force: Land Warrior	99	Kajko i Kokosz - pl	19,9	Settlers 3 Gold - pl	99	Star Wars: Wing Collectros...	79	Worms World Party - pl	79
Dracula - pl	79	Knight's & Merchants - pl	19,9	Shadows of Death - pl	99	Submarine Titans - pl	49	Zeus + misje + edytor + encyklopedia	129

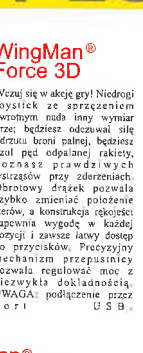
## AKCESORIA LOGITECH



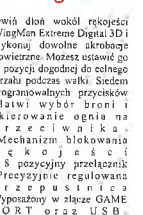
**WingMan Formula Force GP**



**WingMan Extreme Digital 3D**



**WingMan Precision Gamepad**



**WingMan Rumblepad**



**WingMan Attack**



**Cordless Desktop**



**Cordless Wheel Mouse Optical**



## POSTAW NA JAKOŚĆ!!!

WSZYSTKIE PRODUKTY POSIADAJĄ 12 MIESIĘCZNĄ GWARANCJĘ

### Pilot Wheel Mouse Optical

Niezwykła precyzja, nieporównywalna efektywność. Optical Mouse jest niedoścignutą, ale bardzo efektywną, bo działającą w układzie optycznym mysz. Porusza się gładko i precyzyjnie po niemal każdej powierzchni i nie ma żadnych problemów z przeskakiwaniem.

Wypaszone w złocie PS/2 oraz USB.

### Cordless Wheel Mouse

Łatwe przewijanie i nieskończona wolność ruchu. Cordless Wheel Mouse ma dwa wygodnie ułożone przyciski: standardowe technologie radiowe, która całkowicie eliminuje irytującą plątaninę kabli oraz niską wysokość, która umożliwia wygodne przewijanie w Windows i pozostawia miejsce na inne przyciski. Błyskawicznie zainstalowana, nie wymaga żadnych dodatkowych narzędzi. Wypaszone w złocie PS/2 oraz USB.

### Cordless MouseMan Optical

Nieskończona wolność ruchu, możliwość przemieszczania się po każdej powierzchni. Cordless MouseMan ma dwa wygodnie ułożone przyciski: standardowe technologie radiowe, która całkowicie eliminuje irytującą plątaninę kabli oraz niską wysokość, która umożliwia wygodne przewijanie w Windows i pozostawia miejsce na inne przyciski. Błyskawicznie zainstalowana, nie wymaga żadnych dodatkowych narzędzi. Wypaszone w złocie PS/2 oraz USB.

Wypaszone w złocie PS/2 oraz USB.



# Sobowtóry

## REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego **NIEUSTAJĄCEGO** konkursu na sobowtóra!

- ➡ Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepszel).
- ➡ Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tytu) nazwiskiem autora i jego adresem. Warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- ➡ Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
- ➡ Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
- ➡ Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na sobowtóra (kwartału? półrocza?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.
- ➡ W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiegis gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

Oto kolejne propozycje:



**Monika Konstanczak (17 lat) - ktoś to może być... :)**



**Julia Urbańska (9 miesięcy) - Worm(s)**



Ewa Bochnia (15 lat) -  
American McGee's Alice



■ Kamil Kus & friends (?) - Mortyr



Grzegorz Kisiel (lat  
12) - Scorpion z  
Mortal Kombat

I jeszcze jedna drobna uwaga - dość często przysyłacie nam zdjęcia w stylu "sobowtór postaci z gry NHL, Carmageddon, GTA" itd. Przypominamy, że konkurs ogłaszamy na sobowtóra KONKRETNEJ postaci.

Zatem nie wystarczy, na przykład, sięść w samochód i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtórem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowótory konkretnej postaci. OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska (dzisiejszy Worms :)), ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysłicie się choć odrobinkę w celu odrobienia się do pierwotnego wzoru. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz trudniej wybrać z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom...

**DODATEK DO GRY BALDUR'S GATE 2 W SKLEPACH JUŻ 25 LIPCA!**

FORGOTTEN REALMS  
Baldur's Gate™ II  
Tron Bhaala™

**W rolach głównych występują:**

**Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski,  
Gabriela Kownacka,  
Marek Perepeczko, Wiktor Zborowski**

Tron Bhaala to niezwykle dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzałeś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do całkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykłą podróż do miasta Tethyr, by dopełnić swego przeznaczenia. Stań do ostatecznej bitwy ze złem i odkryj całą prawdę na temat swojego pochodzenia!

**Baldur's Gate 2: Tron Bhaala to:**

- 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągnięcia 40 poziomu.
- Całkowicie nowa postać - dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: <http://bg2.cdlprojekt.com>





## Coś Nowego

- Trainz. Okazuje się np., że będą one w stanie z powodzeniem konkurować z Microsoft Train Simulator - tu również bowiem będzie można pojeździć ciuchciami! Dowód poniżej.



### Ensemble Studios - już Microsoft

Twórcy Age of Empires, Age of Kings i niezmiernie popularnego Age of Mythology, Ensemble Studios, współpracujący dotąd w wielce udany sposób z Microsoftem - stali się oficjalnie jego częścią. Miłośnicy serii nie muszą jednak obawiać się o jej przyszłość - umowa nie przewiduje zmian tak w zespole, jak i projektach przezeń realizowanych (to ostatnie dotyczy się także zapowiadanego już przez nas Star Wars Galactic Battlegrounds). Microsoft twierdzi także, że Ensemble z czasem przekształci się w gałąź Microsoft Games koncentrującą się na grach online.

### Max Payne

Tylko jeden, malutki, lecz ze wszech miar interesujący screenshot z MaxPayne'a. Widzicie te śliczne dziurki w ścianach? ;)



### Gry ze Śródziemia

Tolkienowskie Śródziemie nie ma dotąd szczęścia do gier komputerowych. Stan ten jednak być może się poprawi - oto Vivendi Universal (firma - matka m.in. Sienny) zawarła z Tolkien Enterprises ośmioletni kontrakt na gry oparte o najpopularniejsze dzieła Mistrza - "Hobbita" i "trylogię" "Władcy Pierścieni". Niestety, jak na razie, Vivendi ogłosiło, że pierwsze gry stworzone w oparciu o tę licencję pojawią się jedynie na konsolach, jednak biorąc pod uwagę okres jego ważności i fakt, że Xbox to po prostu wypasiony PC...

### Die Hard: Nakatomi Plaza

Informacje o tym projekcie wyszły na jaw przy okazji omawiania umowy o współpracy, jaką zawarł Fox Interactive ze wspomnianym powyżej Vivendi Universal. Jest to, jak łatwo się domyślić, kolejna próba przeniesienia na ekran monitorów przygód dzielnego policjanta

# STAR WARS JEDI OUTCAST JEDI KNIGHT II

Che, che, niedawno w recenzji pewnej gierki Matrix pozwolił sobie na natrząsanie się z LucasArts, że ostatnio dołuje jak pikujący X-Wing. (Nie ukrywam, że sądziłem tak samo.) Los lubi jednak karać szyderców, gdyż dośłownie parę dni temu ujrzałem zapowiedź nowej gierki osadzonej w realiach SW. No i kopara mi trochę zwiśła. Czyżby coś się ruszyło na podwórku Jurka Lukasa?

### Ugly Joe

O tak, i nie. Tak, bo w końcu odpuszczono sobie trywialne łupanki 3D (vide Battle for Naboo), a zrobiono porządną gierkę TPP/FPP, i to na engine'ie Q3A! Z drugiej strony, okazuje się, że grę robi nie tyle LucasArts, co podjęty do tego zadania Raven Software. (No, a tych to znamy z Hexena, Heretica, Blooda czy krwistego i ciepło przyjętego przez fanów FPP Soldier of Fortune). No cóż,



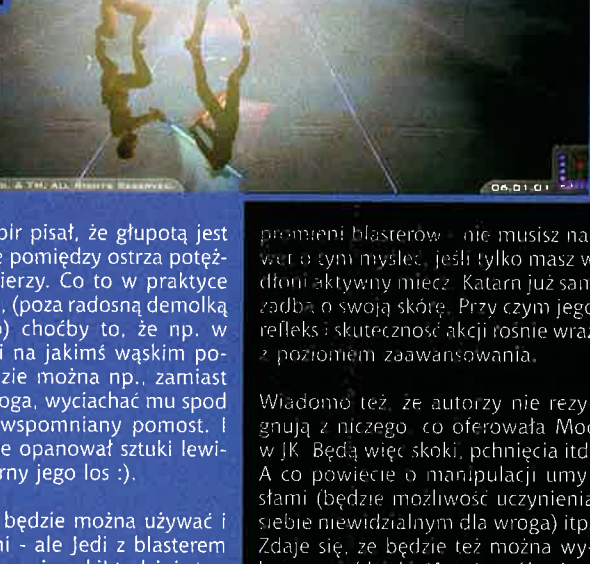
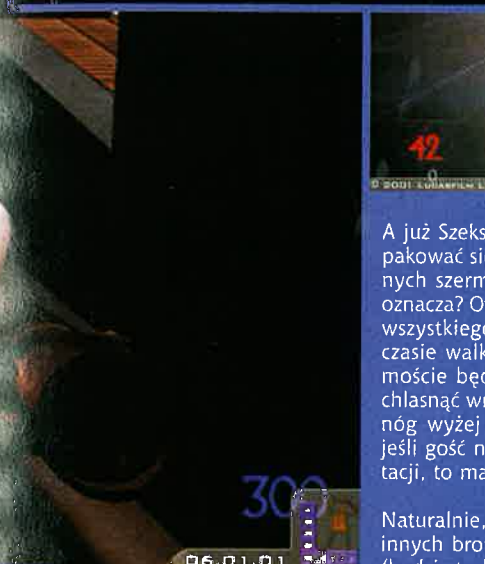
mimo wszystko chyba jednak coś się w LA zmienia, skoro szukają utalentowanych pomocników, zamiast samodzielnie wziąć się za bary z zadaniem (i polec chwalebnie?). Mniej nadzieje, że to pierwszy krok ku przywróceniu marce LucasArts zasłużonego miejsca. Znaczący - powrót Jedi? ;)

Ano tak, Jedi wracają. Bo jakby nie patrzeć, ta gierka jest sequelem sędziwego już Jedi Knight.



Wizualnie - tak ze screenów, jak i z tego, co pokazano na E3 - mogę powiedzieć, że gierka będzie olśniewająca. Szczególnie w momencie gdy w powietrzu zaczną śmigać laserowe smugi, miecze syceć, zaś wszystko wokół wybuchać. Efekty świetlne są w końcu mocną stroną engine'a Q3A, a z tego, co wiem, kreatorzy gry postarali się jeszcze je "podpicować". Nie braknie bieganiły płatajną korytarzy, szukania w mrocznych zakamarkach czegoś, co odblokuje nam drogę (nie wspominając o eksterminacji wrogów, bo to oczywiste). Jednocześnie jednak niektóre z lokacji porażają wręcz swymi rozmiarami - te są wręcz... no, epickie wręcz (rozmiarami). No i zwiędzimy ze ćwierć Galaktyki (autostopem? ;)) - Cloud City, Jedi Academy na Yavin 4, Nar Shaddaa, bazę szmuglerów (hm) na jakimś zapyziałym księżycu + parę miejsc, do których dotąd nie dotarli... ops, nie ta saga ;). Może troszkę sterylne to wygląda... ale zobaczymy w praniu, za wcześniej by się tego czeplić.

I jeśli będzie on równie udany, jak w swoim czasie JK, to będzie to powrót iście triumfalny. Znow wcielamy się w rolę Kyle Katarna (nawbięsom - kto zaczął tłumaczyć nie będę, poczekajcie na recenzję; a starzy wyjadacze wiedzą i tak). Jesteśmy sobie takim "psem wojny" do wynajęcia, z laserowym mieczem u boku i balansującym na granicy Jasnej i Ciemnej Strony Mocy. W którą stronę zrobimy krok - to już zależy wyłącznie od gracza.



A już Szekspir pisał, że głupotą jest pakować się pomiędzy ostrza potężnych szermierzy. Co to w praktyce oznacza? Ot, (poza radosną demolką wszystkiego) choćby to, że np. w czasie walki na jakimś wąskim pomoście będzie można np., zamiast chłasnąć wroga, wyciągnąć mu spod nóg wyżej wspomniany pomost. I jeśli gość nie opanował sztuki lewitacji, to marny jego los ;).

Naturalnie, będzie można używać i innych broni - ale Jedi z blasterem (będzie tryb snajperski! tudzież stun baton, Bryar blast pistol, blaster rifle)... no dobra, można, czasem nawet trzeba. Ale miecz to miecz! I tym razem będzie można nim naprawdę nieźle wywijać, gdyż - w końcu nazwa MIECZ zobowiązuje - będziemy mieli tu prawdziwą szermierkę, a nie walenie z lewa na prawo i z góry na dół, jak cepem. Tak jest, to będzie już nie tyle walka, co SZERMIERKA na miecze. Gdzieś tam na Sieci znalazłem (choć nie mogę ręczyć na 100%, że to prawdziwa wieść), iż będzie można tworzyć własne pchnięcia, zaślony, parady... no, marzenie, szczególnie w grze w sieci... Naturalnie, nie braknie sieciówki! Przewidziano m.in. deathmatch, saber-only deathmatch (cha, cha!), team capture the flag itd.

Nie za wiele powiedziano o używaniu Mocy ;). Ponoć dużo się jeszcze może zmienić, więc autorzy woleli być dyskretni. W każdym razie niektóre z możliwości oferowanych przez Moc będą wykonywane wręcz instynktownie (co jest logiczne i bardzo mi się podoba). Np. odbijanie

promieni blasterów - nie musisz nawet o tym myśleć, jeśli tylko masz w dłoni aktywny miecz. Katarn już sam zadba o swoją skórę. Przy czym jego refleks i skuteczność akcji rośnie wraz z poziomem zaawansowania.

Wiadomo też, że autorzy nie rezygnują z niczego, co oferowała Moc w JK. Będą więc skoki, pchnięcia itd. A co powiecie o manipulacji umysłami (będzie możliwość uczynienia siebie niewidzialnym dla wroga) itp. Zdaje się, że będzie też można wykorzystywać (dzięki Mocy) swój miecz świetlny jako... hmmm... skrzyżowanie bumerangu z gilotyną? Wiedzie, ciskamy wirujący miecz, który kosi wrogów i grzecznie wraca do rączki. No, no...

Kurczę, nie wiem jak wy - ja się jednak troszkę podjarałem... Mały problem tylko w tym, że premiera ma być w pierwszej połowie przyszłego roku. Ech, czekaliśmy tyle lat na porządną grę w realiach SW - poczekamy jeszcze troszkę... W końcu Moc jest z nami. Na zawsze

PS LucasArts robi też naprawdę niezłe zapowiadające się RTS-a (na engine'ie AoE!) w 2D, także w znanych nam realiach - SW: Galactic Battlegrounds. Postaram się wkrótce zgromadzić troszkę informacji na ten temat i zrobić jakąś zapowiedź.

**Jedi Outcast: Jedi Knight 2**  
- In The Pipeline  
LucasArts/Raven Software

## Coś Nowego

McClane'a (czy jak tam się pisze to jego skoczkie nazwisko...). Dotąd próby takie dalekie były od doskonałości, ta aktualna jednak ma szansę na przełamanie złej prasy. Die Hard: Nakatomi Plaza zapowiada się na doskonały first person shooter, rozgrywany w znanym z filmowej "Die Hard" czterdziestopięciowym wieżowcu oparanym przez terrorystów. Gra, z której film i screeny (niestety, wyłącznie na prawach exclusive) mieliśmy okazję podziwiać na E3, zapowiada się niesamowicie! Warto czekać.



### Dailyradar.com - koniec drogi

Niestety, jeden z najpopularniejszych branżowych serwisów sieciowych, amerykański Daily Radar, zakończył swe funkcjonowanie. Dokładne przyczyny tej smutnej decyzji nie zostały podane do wiadomości publicznej, jednak "jeśli nie wiadomo, o co chodzi, chodzi o pieniądze". Jedyne, co może pocieszyć, to fakt, że Daily Radar co.uk, czyli Daily Radar brytyjski, wciąż pozostaje na posterunku!

### Galactic Civilizations

Od gier ze słowami "galactic" i "civilization" w tytule gęsto ostatnimi czasami. Ta szczególna jednak, tworzona przez amerykańską Stardock Corporation, ma wyraźne prawo do obywatelstwa. Rzeczywiście bowiem sensem tej strategii turowej jest stworzenie prawdziwego galaktycznego imperium! Gracz jest przywódcą jednej z sześciu różnych ras, której przedstawiciele pewnego pięknego popołudnia ruszają w poszukiwaniu "Lebensraum" i ze zdumieniem obserwują, że nie są sami we wszechświecie...



### EverQuest: The Shadows of Luclin

Świat EverQuestu doczekał się kolejnego rozszerzenia. The Shadows of Luclin to - w największym skrócie - 25 nowych stref (w tym jedno miasto startowe), nowa "grywalna" rasa - The Vah Shih (Kerrans), nowa klasa - Beastlord, naturalnie cała masa przedmiotów, czarów, NPC-ów itd. Co ciekawe, pojawiły się także nowe możliwości rozwoju postaci, które osiągnęły już poziom 60. Warto wspomnieć też, że



## Coś Nowego

Sol poważnie modyfikuje engine gry, który, nie da się ukryć, zdążył się nieco postarzeć od daty premiery EQ... Premiery EQ: Sol - na dniach.



## • Armalion

Najpopularniejsza niemiecka gra fabularna - Das Schwarze Auge (czyli takie niemieckie D&D) spობi się do chrzcin swego kolejnego po trylogii Realms of Arkania komputerowego braciśka. To CRPG, nazwane Armalion, a tworzone przez Ikarion Software, ma być, wg autorów, roleplayem w starym dobrym stylu, tj. takim, który nacisk kładzie na rozmaitość możliwości, nie zaś widowiskowość (choć i tej, jak wnioskować można na podstawie opublikowanych już filmów, nie zabraknie). Niemiecka prasa już w tej chwili określa Armalion mianem pogromcy BG. Czy tak jest naprawdę - zobaczymy na gwiazdkę.



## • O2, czyli... Activision?

O2 to chemiczny symbol tlenu, teraz jednak również nazwa galei Activision koncentrującej się na grach akcji i sportowych. Oznacza to nie mniej, nie więcej jak to, że od tej chwili gry z serii Tony Hawk's Pro Skater ukazywać się będą z logo O2.

## • Star Trek: Armada II

Tak jest - Star Trek: Armada doczeka się sequela. W nim zaś nowy engine 3D (miejmy nadzieję, bardziej przestrzenny niż ten w jedynce), trzy kampanie single-player, sporo nowych trybów multiplayer...

## • Gothic żyje!

A to ci niespodzianka! Action-roleplay, który zapowiedzieliśmy tak dawno temu, że najstarsi górale nie pamiętają, i który, zdawało się, poszedł cichcem w piach, okazuje się zbliżać wielkimi krokami do swej premiery! Przypominamy: postać gracza zostaje osadzona, za jakieś tajemnicze zbrodnie, w ogromnym, podzielonym na walczące ze sobą nawzajem frakcje, więzieniu. Akcja gry rozwijać się ma dynamicznie, w zależności od "klasy" postaci (możesz być wo-

## MAX PAYNE



*Na tegorocznych targach E3 można było zobaczyć dorosłych mężczyzn, którzy ustawiali się w kolejce do stanowiska w kacie, gdzie mogli chociaż rzucić okiem na rewelacyjny shooter TPP na peceta - Max Payne'a.*

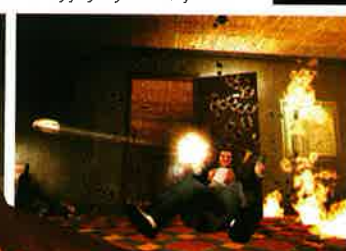
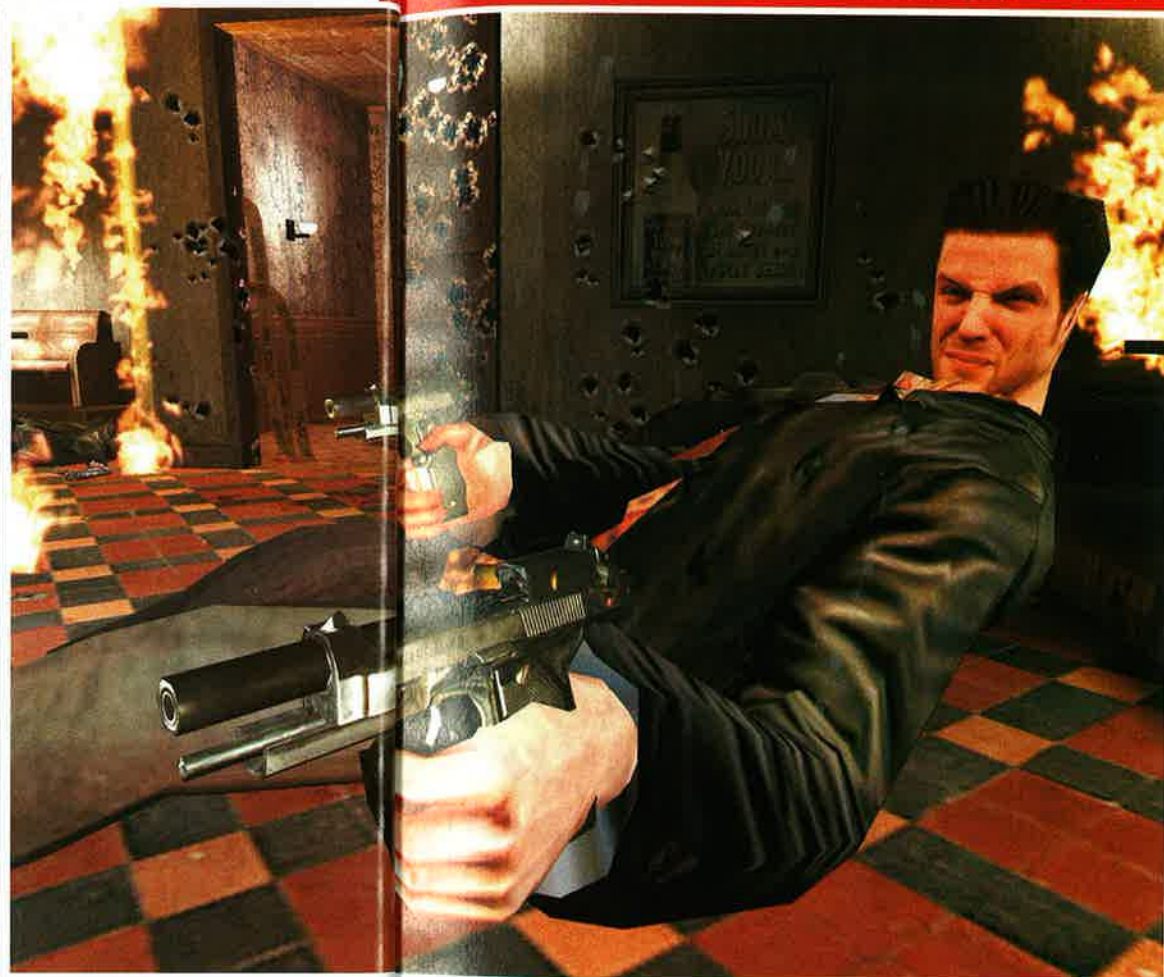
## Ghost

**J**uż teraz można powiedzieć, że będzie to najfajniejsza gra pośród tych, z którymi mieliście dotąd do czynienia. Jest to jeden z najlepszych mariaży filmu z grą. Wytrwała, krwista, przepełniona akcją i najbardziej realistyczna strzelanka, jaką dotąd widzieliście. I wiecie co? Dzień jej ukończenia jest już coraz bliżej. Chociaż perspektywa trzeciej osoby nie pozwala "bezpośrednio" wcielić się w postać bohatera, to jednak kinowy klimat, realistyczna animacja postaci i wspólna narracja spowodują, że ani się obejrzy, a już będziesz żył w świecie Maxa. Max Payne jest opisany



broní roznosi swoich nieprzyjaciół na strzepy. Ale taka ocena byłaby niesprawiedliwa. W tej grze jest sporo fragmentów wziętych rodem z filmu. Jak choćby ta scena, gdy Max Payne jest uwięziony w płonącym budynku. Najpierw cofa się przed coraz większymi płomieniami, ale gdy zauważa, że inne drogi ucieczki zostały od-

czynać jeden z filmów Johna Woo lub kolejny odcinek Brudnego Harry'ego. Rodzaj ułożu w kierunku wielbicieli gatunku, który mimo wszystko nie umniejsza radości z tego spektaklu. I w ten sposób Max Payne jest grą, która w prosty sposób bawi, zachwyca i staje się przyczyną najszerzego szczerzenia zębów w tym roku.



cięte, przeskakuje je i lekko tylko osmalony uchodzi z życiem - zupełnie jak w kinie.

## Skąd to całe zamieszanie?

Max Payne jest gliniarzem. Dobrym gliniarzem. Z sekwencji otwierającej, która składa się z fragmentów filmowych, chropowatej grafiki, paneli z tekstem i grywalnych fragmentów dowiadujemy się, że rodzina Maxa została zabita, a on sam jest obwiniany o to morderstwo. Max jako tajemnik rozpracowywał właśnie mafię, niestety jego prawdziwa tożsamość została odkryta. Teraz ma przeciw sobie i mafię, i policję. Nie mając nic do stracenia, zaczyna poszukiwać prawdziwych sprawców tego czynu. I co? Brzmi znajomo? Tak mógłby się za-

Sztuczna inteligencja w grze jest obiecująca. W zależności od tego, z kim walczysz i jaką bronią posługujesz się przeciwnik, stosuje on wiele sposobów, by cię zaskoczyć. W jednej ze scen Max znalazł się w pokoju razem z żołnierzami z jednostek specjalnych. I gdy on chował się za kolumną, komandosi rozmieszczali w pokoju miny z czujnikami laserowymi, a następnie próbowali Maxa zepchnąć na nie. Ten, wykorzystując spowolnienie czasu (a la Matrix) oraz skoki z obrótami, skierował się do schodów - poziomie jedynego wyjścia z pokoju. Niestety te były zniszczone. Max jednak nie poddaje się i nastawiając miny, a potem wykorzystując gruzowisko ze zniszczonych kolumn, przez zniszczony sufit dostaje się do pokoju wyżej. Niezłe, nie?

## Prapoczątki

Max Payne był tworzony długo. Fińska firma, Remedy Entertainment, pracowała nad nim od 1996 roku. Tylko niebieska wiedza, jakby wyglądał, gdyby go wówczas wydano. A obecnie? Jego oprawa wizualna zapiera dech w piersiach. Grafika oparta jest o nowy engine, specjalnie zaprojektowany dla tej gry, i nosi nazwę MAX-FX. A także kilka kluczowych pomysłów nierozdzielnie związanych z tą grą zwiększa jej stopień rozrywki. A zwłaszcza opcja "bullet time". Gdy posuwasz się naprzód, kosząc wrogów, zarabiasz cenne sekundy do tej opcji. Wciskasz klawisz aktywujący tę opcję i następuje spowolnienie czasu. Dzięki takiemu rozwiązaniu nawet stojąc na wprost gościa z wymierzoną w ciebie spluwą możesz być bardzo niebezpieczny. Spowalniając czas i wtedy możesz zacząć działać z ogromną precyzją. Możesz wtedy schylić się, przesunąć, przetozyć czy po prostu strzelić mu prosto w łeb. Milutkie. Może się też zdarzyć, że podczas eliminowania złych facecików uda ci się tego dokonać w spektakularny sposób. Wtedy program zafunduje powtórkę całej akcji w zwolnionym tempie. Niepotrzebne? Tak. Zabawne? Oczywiście. Powoduje wypaczenie dziecięcych umysłów? Ależ skąd! Dzięki takim spowolnionym sekwencjom będziemy mogli zobaczyć, czy na przykład na lejącym pocisku nie ma naszego imienia. :) Jeśli widzieliście Matrix (a kto nie widział), powinniście mieć chociaż odrobinę przedsmaku tego, co was w tej grze czeka. Więc nie trać czasu, ładuj jedną z 15 giwer, każda świetnie odwzorowuje oryginalną broń, i do akcji. W grze będziemy mogli wiać w łapki niezły arsenał zawierający snajperkę, granaty, broń automatyczną i takie pistolety, jakie tylko chcecie. Innowacyjny system, jakim

jest na przykład miernik bólu (żaden tam pasek zdrowia), którego poziom zmniejszamy chrupiąc tabletki przeciwbólowe, oraz kilka innych pomysłów sprawiają, że z tym większą niecierpliwością będziemy czekali na nadejście lata.

**Max Payne**  
Remedy Entertainment

## Coś Nowego

townikiem, zabójcą, magiem, psionikiem i podajmowanych w trakcie decyzji. Zapowiada się interesująco, wygląda także (hmm... Ultima IX? Wizards'n'Warriors?), więc... czekamy z niecierpliwością.



## • Pentium4 Grand Prix - Wielki Finał!

10 000 uczestników, 120 000 kibiców i 35 eliminacji w miastach całej Polski takie rezultaty przyniosła największa tego rodzaju impreza rajdowa prezentująca cztery symbole prędkości: najszybszy procesor, najszybszy komputer, najszybszy portal i najszybszy samochód.

Od 24 marca w każdy weekend w centrach handlowych 24 miast każdy miał możliwość wzięcia udziału w Pentium 4 Grand Prix - pierwszym komputerowym rajdzie samochodowym. Kierowcy zasiadali za kierownicą specjalnie przebudowanego Subaru Impreza WRX, z komputerem Fujitsu Siemens Computers z procesorem Intel Pentium 4 pod maską. Przed jazdą każdy rejestrował się na portalu Wirtualna Polska,



## Coś Nowego

który na stronie [www.pentium4-gp.wp.pl](http://www.pentium4-gp.wp.pl) prowadził oficjalny serwis informacyjny rajdu i listę zawodników.

# Soldier of Fortune 2: Double Helix



Podczas imprez eliminacyjnych kierowcy przejechali w sumie 28 000 kilometrów w trakcie 800 godzin. Oprócz zwykłych edycji w centrach handlowych, nasze rajdowe Subaru można było spotkać także na Targach Motoryzacyjnych w Łodzi (20-22.04), Targach Infosystem w Poznaniu (24-27.04), Targach Motoryzacyjnych w Poznaniu (24-30.04) i w Dzień Dziecka w Parku Jordana w Krakowie.

Na imprezie finałowej 48 najlepszych kierowców wylonionych w ogólnopolskich eliminacjach walczyło o nagrodę główną: komputer Fujitsu Siemens Computers z procesorem Intel Pentium 4.

A oto ostateczna klasyfikacja:

- |             |                                        |
|-------------|----------------------------------------|
| I miejsce   | Artur Sulkowski (Warszawa)             |
| II miejsce  | Krzysztof Madej (Piotrków Trybunalski) |
| III miejsce | Paweł Ferdek (Wrocław)                 |
| IV miejsce  | Zygmunt Dorda (Cieszyn)                |

Oprócz zmagania finalistów, w sobotę miał miejsce również finał Grand Prix Dziennikarzy. Wzięło w nim udział 9 przedstawicieli mediów, którzy podczas 8 eliminacji uzyskali najlepsze czasy. Nagrodę główną - komputer przenośny LifeBook (cm) firmy Fujitsu Siemens Computers wygrał Kamil Ruskowski z magazynu Reset.

Podczas Wielkiego Finału goście mieli okazję m.in. dopingować zmagania Krzysztofa Holowczyca z innym kierowcą rajdowym - Bartkiem Baniowskim. Na parkingu można było oglądać samochody po tuningu dźwiękowym (Buick '62, Toyota LandCruiser z systemem kina domowego DVD). Dla kibiców zorganizowano turniej gry Stunt GP, na którym można było wygrać atrakcyjne nagrody.

Pentium 4 Grand Prix w liczbach:  
czas trwania: 12 tygodni, począwszy od 23 marca 2001



*Ze względu na olbrzymi potencjał, który drzemie w strzelaninach cechujących się prezentacją świata z perspektywy oczu, rywalizacja wśród producentów takich tytułów przybrała w chwili obecnej gigantyczne rozmiary. Każda kolejna gra bije na głowę poprzednią, a niemal każdy miesiąc wynosi na piedestał nowego bohatera...*

## Krzysztof "BAKTERRIA" Mielnik

Wszystko to w gruncie rzeczy okazuje się być zwykłą propagandą, tanim chwytym reklamowym, który ma napędzać koniunkturę. Sami zresztą doskonale wiemy, że spośród tłumy hucznie wkraczających na rynek produktów jedynie kilka nieustannie pozostaje w naszej pamięci. Tak było z Quake'iem, tak było z Unreal'em, wreszcie stało się tak z Soldier of Fortune.

Twórcy gry, która wpisła się do umysłów graczy przede wszystkim niezwykle realistycznym zachowaniem się konających przeciwników, nie mogliby pozwolić sobie na zarznięcie owej złotonośnej kury, efektem

czego już niebawem dane nam będzie ponownie wcielić się w skórę Johna Mullinsa.

## Co nowego przyniesie nam druga część Soldier of Fortune?

Pomimo że gra znajduje się wciąż w dość wczesnym stadium produkcji, to jednak wemy już o niej całkiem sporo. Z pewnością wypada zacząć od wcześniej wymienionej głównej zalety prekursora, czyli realności w przedstawieniu zachowań, która w obecnym wydaniu prezentować ma się jeszcze efektowniej. Autorzy nie ukrywają, że liczba miejsc na ciele każdego z oponentów, po trafieniu w które będzie on reagował tak, jakby

faktycznie został postrzelony (a było ich 28), ulegnie powiększeniu! Standardowo progresowi poddana zostanie również inteligencja wirtualnych wrogów. Specjalnie zresztą w tym celu ludzie z Raven Software zdali się na doświadczenie wyspecjalizowanych w pracach nad sztuczną inteligencją fachowców z Uniwersytetu w Wisconsin.

Nowością, która powinna jeszcze bardziej urozmaicić nasze zmagania, okazuje się zdecydowanie ulepszona integracja z grupą. Pamiętamy misję z jedyńki, gdy teoretycznie współdziałaliśmy z resztą ekipy, co jednak w praktyce przekładało się na wymianę kilku zdań. W Double Helixie sy-

# THE STING!

## KARIERA GANGSTERA



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
**PL**  
CD PROJEKT

„The Sting! Kariera Gangstera” jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejaszka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na peceta. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając „karierę” jako nikomu nie znany rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego włamywacza w mieście. Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków i obrabianie coraz lepiej strzeżonych miejsc. Nic nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych systemów zabezpieczeń. „Kariera” Matta jest w Twoich rękach.

SPRZEDAŻ WYSŁUCHOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

**neo**

**JoWood**  
Productions

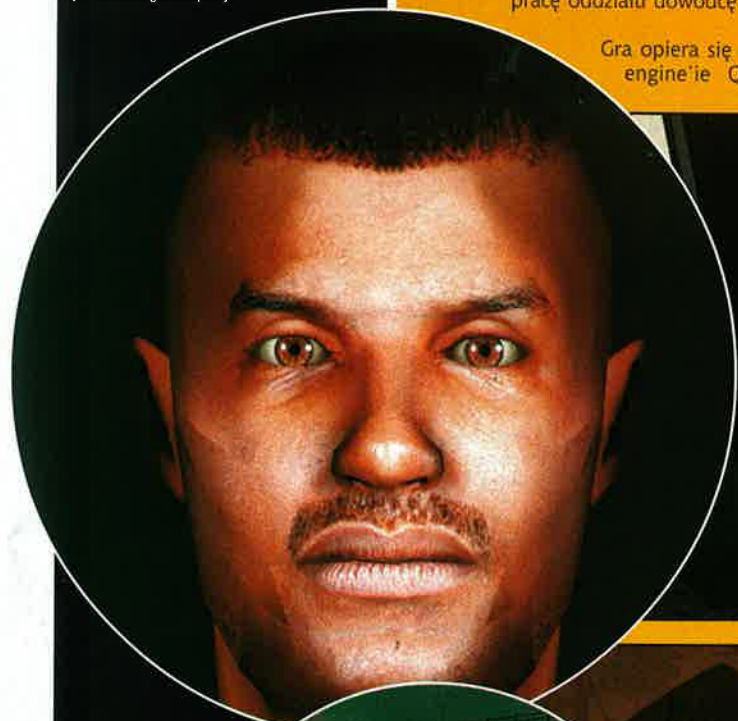
PATRONAT INTERNETOWY  
**Wirtualna Polska**  
[www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

© 1998 - 2001 neo Software  
Productions GmbH, JoWood  
Productions Software AG.  
Wszelkie prawa zastrzeżone.



## Coś Nowego

eliminacje w 35 centrach handlowych 24 miast Polski  
10 000 uczestników  
łącznie 28 000 przejechanych kilometrów  
łącznie 800 godzin jazdy



najlepszy czas podczas eliminacji (trasa w Nowej Zelandii): 1 min 18 sek  
razem 123 000 kubiców dopingu- walo kierowców samochodów logistyczne wożące sprzęt i Subaru przejechały w sumie 42 700 kilometrów

Poniżej kilka zdjęć z imprezy.

Radosław Walczyk

Gra opiera się na engine'ie Qu-

tuacja ta ulegnie diametralnemu przeobrażeniu - nie tylko będziemy mogli, ale w przypadku co poniektórych misji wręcz zostaniemy zmuszeni do współpracy, gdyż w przypadku niesubordynacji istnieje możliwość wyeliminowania nas za pośrednictwem "kulki w łeb" przez nadzorującego pracę oddziału dowódcę.

płynność i znakomitą animację ruchów postaci, jakie można zauważyć na jednym z pierwszych poświęconych grze trailerów. Wspaniale przedstawiają się również warunki atmosferyczne - prószący spokojnie śnieg czy sunąca przed naszymi oczyma kilkuwarstwowa mgła już teraz mogą budzić respekt. Trudno się zresztą dziwić takim osiągom, wzięwszy pod uwagę możliwości QIII pod względem wprowadzenia zaawansowa-

dalszych zakątków globu w poszukiwaniu złych ludków, którzy tylko czekają, aby ich odstrzelić. Kolumbia, Honk Kong, Jordan, Kamczatka czy najbliższa nam siedziba zła - Praga - zapowiadają się naprawdę niezwykle apetycznie.

Kim by był rasowy najemnik bez swych zabawek? Odpowiedź brzmi - nikim! Nie ma jednak czego się obawiać, gdyż prócz niezastąpionego



noża swą pomocą będzie służyć Johnowi kilkanaście rodzajów broni. Godnym uwagi jest fakt, że w przeciwieństwie do jedynki, w której w tej kwestii panował pewien futurizm, każda z nich w stu procentach odzwierciedla swój istniejący w rzeczywistości odpowiednik. Mamy więc do wyboru: Colt 45, M1911 A1, M4A1, M203, Mk.23 Socom, M60 czy wreszcie OICW. Modele te są zresztą dopiero zaczątkiem całej plejady urządzeń służących do destrukcji, tyle że na razie te najbardziej "wystrzałowe" zabawki ludzkie z Ravena trzymają jeszcze we własnych głowach. Ale zdradziliśmy już, że będzie można wykorzystywać broń ciężką (maszynową), zamontowaną np. na transporterze opancerzonym czy dżipie.

Dodajmy, że choć pierwsza część zaliczała się do jednej z bardziej krwawych gier (bardzo naturalistyczne symulacje trafień i ich skutków), to w porównując do tego, co teraz zobaczycie - śmiało można stwierdzić, że będzie to jak "Teletubisie" vs "Teksańska masakra piłą mechaniczną". Stawczo nie jest to gra dla ludzi o słabych żołądkach i (proszę rodziców!!!) dzieciaków, co ledwo sięgają nosem nad blat biurka z komputerem. Co polecam pamięci.

Czy SoF 2 podtrzyma wspaniały mit, jaki był udziałem jej poprzedniczki? Mimo że jej premierę producent zapowiada dopiero na listopad tego roku, śmiem twierdzić, że jest to nawet bardziej niż prawdopodobne...

**Soldier of Fortune 2:  
Double Helix**  
Activision

ake'a III: Arena, co, jak znam życie, u jednych będzie budziło niesmak, u drugich zaś euforię. Obojętne jednak, co by o owym silniku nie mówić, trzeba przyznać, że do SoF pasuje jak ulał. Nie mam tu zresztą na myśli wyłącznie screenów, które, jak widać, są prześliczne, ale przede wszystkim

nich systemów generowania podłoża ROAM czy renderowania Ghoul II. "Terrorysta są wszędzie" - tego nauczył nas Mullins podczas swej pierwszej wizytacji na PC. W myśl owej zasady również i w Double Helixie przyjdzie nam podróżować do naj-



## Buduj, Rządź, Odkrywaj, Walcz!

**Alien Nations**

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki oraz posiada wyjątkowe umiejętności. Niezależnie jaką kierujesz rasą po raz pierwszy masz okazję obserwować tak naturalny rozwój swojego plemienia. Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym cały czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uznają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pożywienie, ścinają drzewa, rozmnażają się :) No właśnie, możesz zapomnieć o „produkowaniu ludzi”. Teraz to Twój poddani pomóczeni w parę, zajmują tym się. Zabawy i psoty dorastających dzieci są miłym urozmaicheniem Twojej osady. Nowatorstwo odwzorowania rozwoju społeczeństwa to nie wszystko. Dochodzi do tego szczegółowa grafika z możliwością powiększania obrazu bez utraty jakości grafiki, oraz dwie możliwości podporządkowania pozostałych plemion: drogą militarną lub drogą dyplomatyczną wymagającą dominacji gospodarczej. Buduj, rządź, odkrywaj, walcz.

- Trzy odmienne rasy Pimmonowie, Amazonki oraz Sajikisowie.
- Zapierająca dech w piersiach, niezwykle szczegółowa grafika 3D z możliwością płynnego powiększania terenu rozgrywki, pozwalająca dostrzec najdrobniejsze szczegóły codziennego życia naszego plemienia.
- Ponad 120 postaci o niepowtarzalnym wyglądzie oraz cechach charakteru.
- Symulacja rozwoju społeczeństwa uwzględniająca naturalne procesy tj. tworzenie rodzin, rodzenie dzieci, dojrzewanie, nabywanie umiejętności.
- Ponad 100 różnego rodzaju budynków w całej grze.
- Intuicyjna i prosta obsługa, pozwalająca skoncentrować się na rozgrywce.
- Dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: wojna lub dyplomacja
- Możliwość rozgrywki w trybie dla wielu graczy w trybie LAN (deathmatch, rozgrywka ekonomiczna i gra na czas) oraz na Internecie.
- Profesjonalna Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA**  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
0-22 519 69 69  
www.wirtualna.polska.pl

Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CD PROJEKT**  
www.cdprojekt.com

**JoWood**  
Productions

PATRONAT INTERNETOWY  
**Wirtualna Polska**  
www.gry.wp.pl

**PL**  
CD PROJEKT

© 2001 JoWood Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.



# Empire Earth



Gra będzie strategią w czasie rzeczywistym (RTS), obejmującą 50 tysięcy lat historii człowieka: od odkrycia ognia po futurystyczne wizje laserowych wojen. Gracz przejmie kontrolę nad określonej cywilizacją i próbuje pokierować nią tak, aby stała się najpotężniejszą z wszystkich imperiów. Wybrać będzie można spośród kilku zdefiniowanych wcześniej imperiów albo samemu je stworzyć, korzystając z gotowych elementów. Gra robiona jest przez twórców Age of Empires na

niespotykanym do dzisiaj trójwymiarowym engine'ie, który wielokrotnie przetrasła złożonością i możliwościami silniki z Myth'a czy choćby Bravehearta. Grafika w EE jest naprawdę fenomenalna, gracz może poruszać się w 360 stopniach po planszy, dowolnie przybliżać widok, co polecam choćby po to, żeby podziwiać niezwykle szczegółowo odwzorowane i animowane jednostki. Gra ma pojawić się na dniach. Warto zwrócić uwagę na śmiesznie niskie wymagania sprzętowe - już 266, 32 RAM i akcelerator. Patrząc jednak na poziom grafiki, nie wierzę zbyt w te zapewnienia.



# Warrior Kings



Ostatnia już z prezentowanych gier Sierra będzie, podobnie jak Empire Earth, trójwymiarowym erthesem z dużym naciskiem położonym na wątek strategiczny (co, o dziwo, w RTS-ach standardem nie jest). Akcja Warrior Kings umieszczona będzie w mocno przyprawionym fantasy średniowieczu. Celem gracza będzie połączenie wielu skłóconych królestw w jedno wielkie - pod jego dowództwem, naturalnie. W trakcie gry można się zdecydować na styl prowadzenia rozgrywki. Do gracza ma należeć wybór, czy będzie "dobry", czy "zły" (czyli pójdzie w stronę szybkiego rozwoju technicznego - tak szybkiego, że używanie wyrzutni rakiet nie będzie dla niego dziwne, nawet w średniowieczu). Trójwymiarowe otoczenie ma ponoć - jak nigdy dotąd - determinować akcję, a kluczem do zwycięstwa ma być w znacznej mierze odpowiednie ustawienie jednostek w terenie. Pomimo że Warrior Kings przeznaczona będzie raczej dla pojedynczych graczy, na których czeka niezwykle rozbudowana kampania, gra będzie również miała tryb multiplayer. Specjalnie dla usciowionych graczy Black Cactus, producenci gry, przygotowali 50 oddzielnych map przeznaczonych do starć. WK zapowiadana jest na zimę tego roku. Jeśli ktoś chciałby dowiedzieć się o niej czegoś więcej, polecam stronę <http://warriorkings.sierra.com>.



# Throne of Darkness

Kolejna gra znajdująca się w rozpisce wydawniczej Sierra jest Throne of Darkness, produkcja ludzi odpowiedzialnych m.in. za Diablo, który zresztą niewątpliwie był inspiracją przy tworzeniu tego tytułu. ToD ma być action/RPG głęboko osadzoną w japońskiej mitologii. Na pierwszy rzut oka wygląda jak zwykły mission pack do gry Blizzarda, ale po zapoznaniu się ze szczegółami okazuje się, że istnieje kilka, niewielkich różnic. Przede wszystkim postaci, w które gracz się wcieli w ToD, są samurajami (siedmiu do wyboru, każdy specjalizujący się w czymś innym) i poruszają się po starożytnej Japonii. Sama zaś rozgrywka niewiele się różni od Diablo. Podobnie jak owa gra, Throne of Darkness skierowana jest raczej do graczy usciowionych, choć pozabawieni możliwości zabawy z żywymi graczami mogą również liczyć na inteligentne wsparcie ze strony AI. Publikacja gry planowana jest na sierpień/wrzesień.



Qn'ik

NOWA SERIA GIER

TERAZ WIELKIE HITY ZA POŁOWĘ CENY!

# FAJNA CENA!

TERAZ WIELKIE HITY ZA 49.90!

Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



49,90



49,90



49,90

EKSKLUZYWNE  
WYDANIE  
PRZYSTĘPNA CENA

FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER. W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49.90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

SPRZEDAŻ WYŚLEKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIS!  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com.pl](http://www.wirtualny.com.pl)

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

© 1996-2000 Sierra On-Line, Inc. ® i TM są znakami towarowymi należącymi do Sierra On-Line, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Windows jest zarejestrowanym znakiem towarowym Microsoft Corporation. © 2000 Interplay Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. MDK, logo MDK, Interplay, logo Interplay, BioWare i logo BioWare są zastrzeżone. © 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM. Wszelkie inne znaki towarowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli.



# StarTrek

## Bridge Commander



Umiejscowiony w świecie StarTrek: The Next Generation StarTrek BC jest pierwszym symulatorem pozwalającym graczom wcielić się w rolę kapitana statku kosmicznego klasy Galaxy lub Sovereign. Gracze będą mogli kontrolować akcję bezpośrednio z trybu taktycznego lub poprzez wydawanie z mostku komend swoim podwładnym. Gra będzie zawierała szereg wymagających misji oraz - ofcór - tryb multiplayer. Na półki trafi jeszcze w lecie.



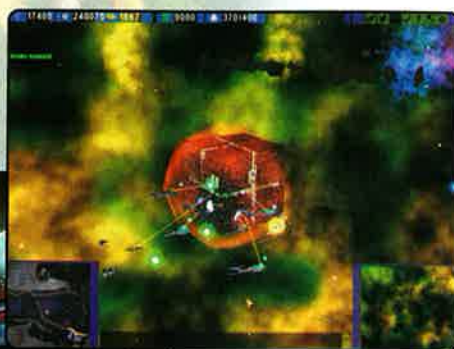
# StarTrek

## Armada II



StarTrek Armada 2 jest sequelem STA (co bystrzejsi już to zauważyli), czyli najlepiej sprzedającego się RTS-u osadzonego w uniwersum StarTrek. STA2 będzie innowacyjny - znajdzie

cie w nim nowy wymiar strategii i realizmu w stosunku do poprzednika - gracze będą mogli wydawać rozkazy z trójwymiarowego widoku taktycznego itp. Osadzona w tym świecie fabuła przeprowadzi nas przez trzy kampanie, w których będzie nam dane wcielić się w Federację, Klingonów lub Borgów. Pojawia się również Cardassianie, Romulanie i Rasa 8472, ale będą oni odgrywać tylko epizodyczne role. Znajdziemy tutaj szeroki zakres opcji multi-



playera, pozwalający na rozgrywkę maksymalnie 8 graczom przez LAN lub GameSpy.

Począć na ten tytuł będziemy musieli tylko do jesieni.

# Supercar

## Street Challenge



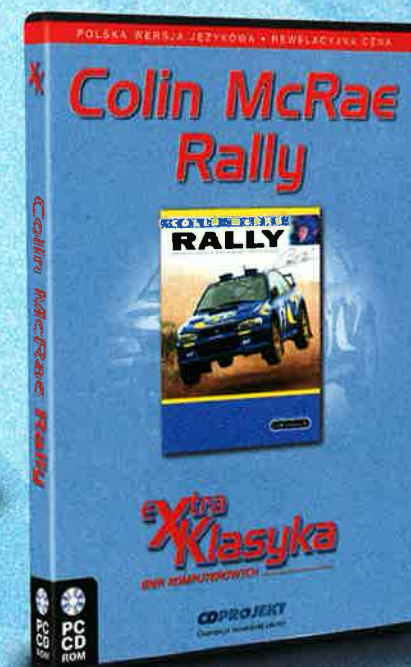
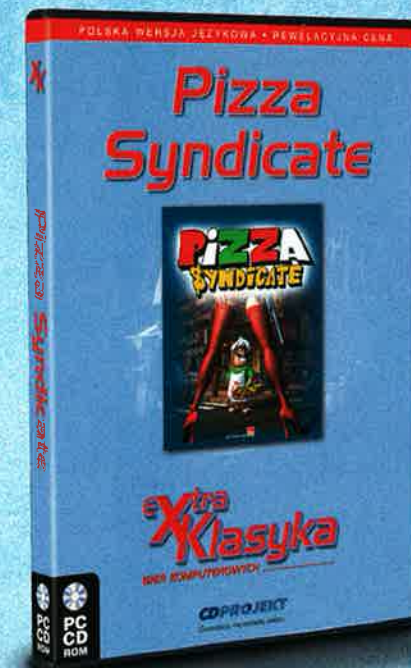
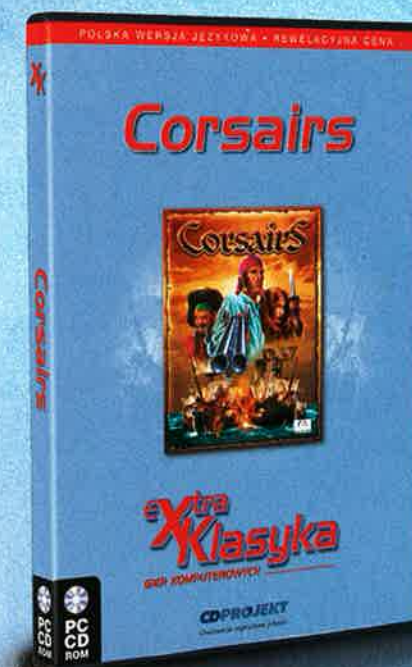
W SSC usadzeni będziemy za kierownicą ponad 9 samochodów następnej generacji, na które licencje zostały dane przez czołowych producentów samochodów - Lotus, Bertone'a czy Callaway. Będziemy mieli także możliwość stworzenia swojego własnego wozu! Tymi brykami będziemy się rozbijać w wyścigach ulicami 7 miast, przy czym nie będzie żadnych ograniczeń w dostępnych sposobach dotarcia do mety...

A w grze: zaawansowane AI, realistyczna fizyka jazdy, 60 FPS-ów, to wszystko przy wysokiej rozdzielczości (coś nie chce mi się wierzyć). Czy to prawda, dowiemy się już tego lata.

Kominck

# To już przesada !!!

# Takie gry za 19,90 !?!



## Extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

# zaatakuję już w sierpniu!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj ich w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.







Epicki RTS opowiadający o kolonizacji Nowego Świata (czyli Ameryki). Buduj, eksploruj, handluj, pakuj, walcz i gin - ot, typowy los pioniera. Ale sama gra robiona jest z rozmachem i łączy cechy RTS-a i city-simów tudzież klasycznej gry ekonomicznej. Do wyboru 9 różnych (realnie istniejących w XVI wieku) kultur z odrębnymi możliwościami. Przemieszcza się od mroźnej tundry, poprzez pustynie i puszcze... dżunglę. Naturalnie wszędzie natykamy się na specyficzne dla danej strefy formy życia (i cywilizacji), a warunki klima-



tyczne nie są bynajmniej tylko ozdobą - niejednemu raz zdrowo dadzą nam po krzyżu. Na potrzeby gry opracowano specyficzny (i nowy) sposób walki, który pozwala łączyć to, co najlepsze w RTS i walkach rozgrywanych systemem turowym. Wszystko będzie więc w czasie rzeczywistym, a jednocześnie nie braknie czasu na namysł (na odpowiedzialność producentów :)). A będzie się nad czym zastanawiać, bo i AI ma być z gatunku tych, co potrafi się bardzo szybko uczyć - tak na swoich błędach, jak i wykorzystywać nasze. Wszystko zaś opawione nie tylko w bardzo ładną, ale zgodną z historycznymi realiami grafiką (np. odtworzono 250 realnie istniejących ówczesnych struktur). Do wyboru pojedyncze misje, kampanie, multiplayer. A premiera już jesienią tego roku.

## Command & Conquer Renegade



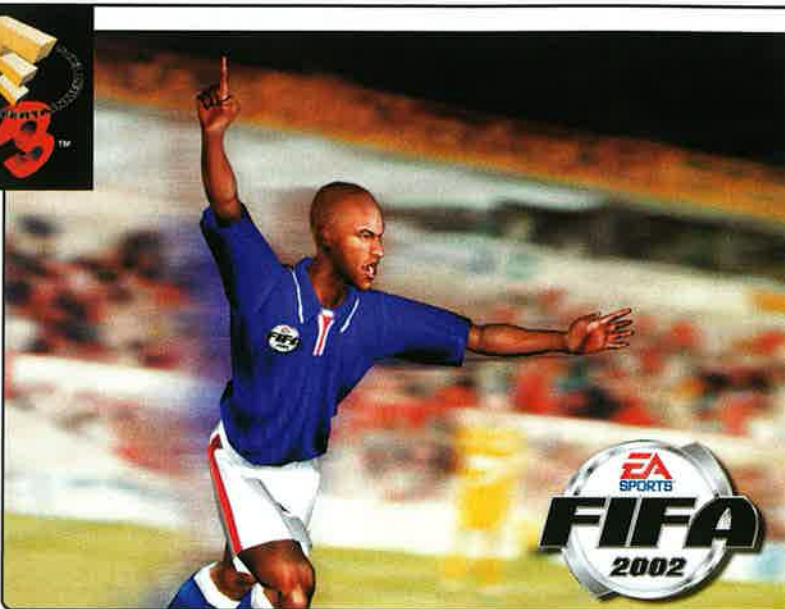
Wiecie zapewne wszyscy, że to gra akcji w 3D osadzona w świecie C&C. Jako kapitan Nick "Havoc", Parker, elitarny komandos z GDI, trzaskamy się w TPP/FPP - do wyboru. Czasem trzeba używać brutalnej siły, czasem sprytu. Czasem zasuujemy na własnych nóżkach, czasem zaś wsiadamy do pojazdów: czołgu z miotaczem ognia czy myśliwca Orca. W każdym razie nie jest to typowa rzeźnia. Trzeba planować każdą ze swoich 11 misji. Trzeba perfekcyjnie posługiwać się i snajperką i 75-tonowym czołgiem.

Powiedzmy, że to coś pomiędzy Metal Gear Solid a... hmm... Spec Ops? Ponoć najpiękniej gra się w multiplayeru. Na zdjęciach z E3, które widziałem, faktycznie tłumy ludzi tłukły w tę grę, mimo iż (jak dla mnie) jej grafika powalająca (na tle innych FPP) nie jest. Lecz kto powiedział, że grafika jest najważniejsza? Premiera jesienią.



## FIFA 2002

Eld mnie zabije za tę zapowiedź, bo na pewno coś przekręci i pominię :). Ale co zrobić, jak on zakuwa do sesji? Zatem postaram się trzymać faktów: nowy system podań - ponoć znacznie bliższy realnemu życiu i umożliwiający błyskawiczne przejście z ataku do defensywy i vice versa. Żeby go jednak wykorzystać w pełni, trzeba być doświadczonym "fifowcem". Poprawione sterowanie. Jeszcze-bardziej-realistyczna grafika, łącznie z ultrarealistycznie wyglądającymi fryzurami, większą liczbą detali itp. Bardziej dynamiczny komentarz. Dostępne tryby gry: Friendly, League, Custom, Training i FIFA World Cup Qualification. 75 lig, włącznie z amerykańską. Fenomenalne cut-scenki itp., itd. Premiera jesienią. PS Sorry, ale to był jedyny obrazek z tej gry, jaki udało się nam znaleźć :).



# Nowe

# Kawaii

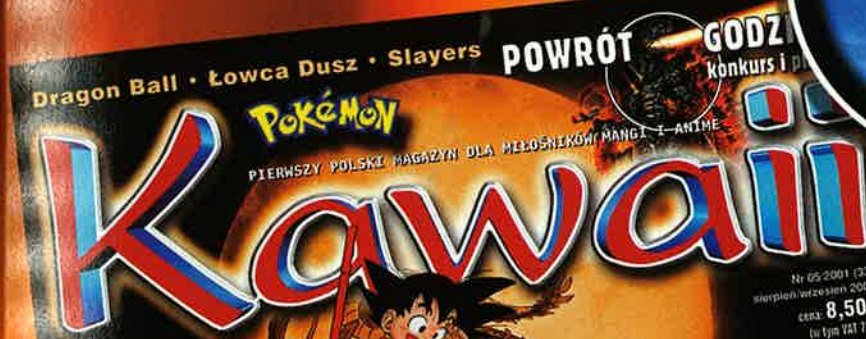
# w sprzedaży od sierpnia

# Slayers

# Łowca Dusz

# Dragon Ball

# Pokémon



# GODZILLA

# konkurs i plakat filmowy

Pokemon \* karcianka, manga, pokedex, film kinowy  
 Dragon Ball \* filmy kinowe i bohaterowie!  
 Łowca dusz \* podbija serca polskich fanów!  
 Slayers! \* mangowy przeboj fantasy w RTL!  
 Neon Genesis Evangelion \* seria TV  
 Wirtualna Lain \* "animowany Matrix" w C  
 Golden Boy \* podrywacz i zbolek  
 Rivalon \* Mamoru Oshii o filmie



## Harry Potter and the Philosopher's Stone

Potteromani - bacznosc! Mozecie sie wcielic w swego nastoletniego idola dzieki cakiem sympatycznej przygodowce i wraz z nim zglediac tajniki magii, tudziez zwalczac zlego Valgowa... a nie, tu tego pana raczej nie bedzie. Pojawia sie za to dwaj inni paskudni osobnicy: Filch i Peaves. Nie braknie humoru, nie braknie horroru (naturalnie nie za ostrego). Wszystko w pelnym 3D. W miare nielinearna fabula, nienarzucajaca na sile: "co trzeba zrobic", ponad 20 osob do pogadanania (wieszosc postaci pochodzi prosto ze stron ksiazek - Ron Weasley, Hermione Granger, Nearly Headless Nick, profesor Snape itp.). Gra nie bedzie za trudna (nie jest adresowana do ortodoksyjnych fanow przygodowek, a po prostu graczy, ktorzy lubia Pottera) i zawiera w sobie pewna liczbe gier akcji. Sterowanie nie powinno byc problemem, rozwiazanie zagadek tym bardziej. Ponoć wymagania sprzetowe tez nie beda powalajace. Ciekawostka bedzie, ze wraz z uplywem czasu lokacje... beda sie zmieniac. Miejscami. Tzn. np. zginia schody, ktore byly na poczatku gry, a to pomieszczenia szkoły magikow zaczną się... hm... relokować... Ogólnie: gra familijna. Premiera pod koniec roku. Aha. W Europie gra może pojawić się pod nieco innym tytułem. Tzn. Harry Potter tak, a co dalej - się zobaczy.



## SimsVille



Tu widać już skok jakościowy. Nie jedna rodzina, ale całe miasto Simów. Możemy więc bawić się w Wielkiego Brata na dużo większą skalę i ingerować w to, jak

Simy robią biznes, czym zajmują się po pracy (zanim wrócą do domu), gdzie i jak spędzają czas wolny, co kupują, gdzie jedzą. Możemy też zabawić się w stworzenie miasta kryminalistów, nocnych barów, gdzie głów-



## NHL 2002

Elda nadal nie ma w pobliżu, więc szybko z tym koksem :). Nowe ujęcia kamer. Za dobre wyniki możliwe będzie nabywanie (w real-life!) specjalnych NHL Cards, z rozmaitymi, a normalnie niedostępnymi, ciekawostkami, umożliwiającymi jeszcze lepszą grę. Poprawione (a właściwie nowe!) tworzenie gracza, ocierające się wręcz o maniacki realizm w odtwarzaniu szczegółów... Poprawiona animacja. Specjalny "miemik emocji" (nie pytajcie po co :)). Płynna regulacja poziomu trudności gry nawet w trakcie samej rozgrywki. 6 trybów gry: "Play Now," Season Play, Career Mode, Playoff, Shootout, Tournament. Don Taylor i Jim Hughson w roli komentatorów. 30 zespołów NHL i 20 reprezentacji. Można projektować własne jersey :). Premiera zimą tego roku.

## Sid Meier's SimGolfClub



Najpierw myślałem, że śnię, ale potem dojrzałem słowo CLUB w tytule i mi ulżyło. SM nie robi symulacji golfa, a raczej klubu golfowego - zatem jest to po prostu gra ekonomiczna (plus projektowanie pól golfowych itp.), a to zmienia postać rzeczy. Możemy organizować własny turniej golfowy i zapraszać zawodowców (niekoniecznie w jednym miejscu - świat stoi dla nas otworem!) i bawić się w snoba :). Całość robiona jest jednak z lekkim przymrużeniem oka, więc to może być smaczniejsze, niż się wydaje. Przekonamy się już jesienią. Aha - to jest tytuł roboczy, może się zmienić.



nym daniem jest danie w mordę, kafejek dla motocyklistów, sklepów z alkoholem itd. No tak, o miasto (jego rozwój przestrzenny i nie tylko) też zadbać trzeba. Można tam śmiało zaimportować swą rodzinę - z The Sims. Premiera na początku przyszłego roku.

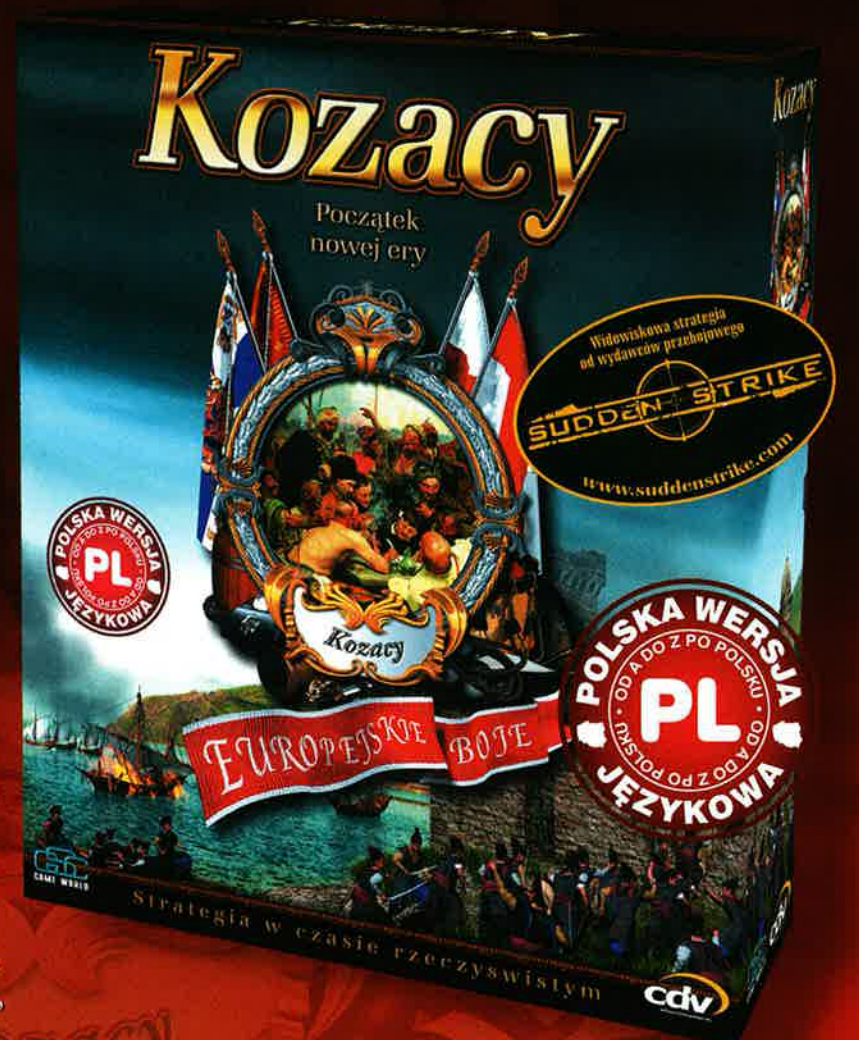


Ugly Joe

# Kozacka strategia

- Olbrzymie armie - nawet do 8 tysięcy jednostek.
- 16 rywalizujących ze sobą narodów, każdy charakteryzuje się unikatową grafiką, ekonomią i zdobyczami technicznymi.
- Ponad 85 opartych na faktach historycznych bitew stoczonych w okresie XVI-XVIII wieku.
- Różne formacje wojskowe: kolumna, rząd lub kwadrat.
- Nieograniczona liczba zagrywek taktycznych i strategii walki, zarówno na lądzie jak i na wodzie.
- Niepowtarzalny system zarządzania ekonomią z sześcioma podstawowymi surowcami.
- W pełni trójwymiarowe otoczenie z rzeczywistymi efektami.
- Olbrzymie mapy - 36 na 36 klatek ekranowych o rozdzielczościach 1280x1024.
- Efekty specjalne: dym, mgła, eksplozje, płonące budynki, latające odłamki pocisków, wyrenderowana efektownie woda.

„Jedna z najlepszych strategii ostatnich miesięcy.”  
CLICK! (nr 10 maj 2001)



Kozacy: Europejskie boje to historyczna gra strategiczna oparta na wydarzeniach rozrywających się w Europie w XVI-XVIII wieku. To czasy, kiedy narody i społeczności tworzyły się i ginęły, złoto zamieniano na armie, a niekończąca się wojna toczyła oceany krwi. To czasy rozwoju techniki, czasy nowej ery, ery grzmiących armat i gwizdających nad uszami pocisków.



Dystrybucja w Polsce: IM Group Sp. z o.o.  
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.  
Tel. (22) 642 2766 lub 642 2768. Fax (22) 642 2769.

© 2001 CDV Software Entertainment AG i GSC Game World. CDV Software Entertainment AG i GSC Game World są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi. Wszelkie prawa zastrzeżone.



zawroty głowy! Nasz gracz prowadzi dziennik, w którym gromadzi zebrane dowody oraz zapisuje swoje doświadczenia. Co ciekawsze, po zakończeniu gry możemy te zapiski wydrukować i przeczytać jak kolejną nowelkę Lovecrafta. W prezentowanych filmkach mogłem zobaczyć niesamowite lokalizacje, mroczne, tajemnicze i groźne katakumby, wspaniałą grę światła, niesamowitą interakcję gracza z otoczeniem oraz innymi postaciami w grze. Spore



wrażenie zrobiło na mnie kilka zaprezentowanych scen, jak choćby bujające się podczas przechodzenia mosty linowe, barykadowanie drzwi, możliwość wleczenia broczącego krwią i szarpiącego się rannego czy dobijanie niedoślego wisielca, żeby mu zabrać latarkę przycepioną do ubrania. Prezentowana gra wybiła się dużym realizmem, ale **jednocześnie** sporą dawką brutalności. Jak na **razie termin** realizacji nieźle.

Klasyyczny fantasy RPG z widokiem pierwszej osoby. Odkrywamy mroczną historię osadzoną w średniowiecznych realiach. Naszym zadaniem będzie powstrzymać kłó, którego wyznawcy usiłują sprowadzić diabelskich bogów do świata śmiertelników. Jak zapewni producent, dzięki bardzo szczegółowemu i mocno interaktywnemu środowisku każde działanie, jakie wykona sterowana przez nas postać, spowoduje pewną reakcję. Nawet najmniejsze zdarzenie, które będzie miało miejsce podczas walki czy podczas rzucania czarów, będzie wpływało na fabułę i spowoduje, że sposób przejścia tej gry za każdym razem będzie inny. Gra ma bardzo duży poziom interaktywności oraz przystępny interfejs. Gracz będzie podlegał konfrontacji z różnorodnymi populacjami przerażających przeciwników. Będziemy się z nimi potykać zarówno w ramach skrytych podchodów, a także w otwartych potyczkach. Na poszczególnych poziomach gry spotkamy postacie niezależne, które będą mogły przyłączyć się do nas i towarzyszyć w dalszej przygodzie. Będziemy mogli wybierać zarówno spośród ludzi, jak i goblinów pełniących rolę strażników podziemi i oficerów. Do dyspozycji otrzymamy spory potencjał czarów.(np.

"Latające oko", "Ognista kula", "Zatruty pocisk" oraz wiele innych - ogółem ponad 50). Ponadto twórcy gry zapowiadają: innowacyjny system walki i rzucania czarów, spektakularne efekty świetlne, epicką fabułę z całą masą dodatkowych zadań, silne doświadczenia podczas gry w pojedynkę, jak i te, które dotąd mieli okazję przeżywać tylko gracze trybów multiplayer, a także imponujące, szczegółowe i interaktywne w czasie rzeczywistym, trójwymiarowe środowisko. Przewidywany termin realizacji - pierwszy kwartał 2002 roku.



Przed wszystkim zacznę od informacji, że będzie to jedna z pierwszych gier wykorzystujących możliwości procesora GeForce 3, znajdująca się na referencyjnym liście nVidii. Ta podwodna strategia, będąca kontynuacją Archimedean Dynasty, wyjdzie z niemieckiej firmy Massive Development. Jedną z innowacji, zastosowaną po raz pierwszy w tego typu grach, będzie wyposażenie kokpitu łodzi w całkowicie trójwymiarowy wskaźnik HUD. W samym kokpicie znajdziemy też wiele innych efektów 3D, co w sumie da miazdzącą mieszankę graficzną. Monitor nawigacyjny, przetłaczni broni, wskaźniki punktów



marszruty - to tylko kilka elementów, które znajdziemy na pulpicie naszej łodzi. Gracz będzie sterował łodzią z perspektywy pierwszej osoby i poznawał podwodny świat z punktu widzenia Emeraldy "Martwe Oko" Flinta. Wiele nowych broni. Oprócz klasycznych gracz otrzyma do dyspozycji uzbrojenie stanowiące różnego typu wariacje dział, min i torped. Teren rozgrywki obejmuje obszar o powierzchni ponad 8 tysięcy kilometrów kwadratowych. Pod wodą ujrzemy łańcuchy stromych gór, niekończące się systemy połączonych jaskiń, błyszczące podwodne miasta i gigantyczne monstra. Producent w ostatecznej wersji gry zapowiada: ponad 30 misji w trybie dla jednego gracza, 9 statków do dyspozycji, ponad 40 różnych przeciwników i gigantycznych kreatur, przykuwającą fabułę w rozbudowanym środowisku i z towarzyszącymi jej ponad 70 postaciami, tryby multiplayer zawierające deathmatche, tryby drużynowe i inne. A dzięki nowatorskiemu mechanizmowi Krass Engine TM pełne wsparcie technologii GeForce 3. Niestety, co za tym idzie, pozostałe wymagania sprzętowe też nie będą skromne. Ale żeby w pełni zobaczyć grafikę, jaką ma zaprezentować ten produkt, myślę, że warto powoli pomyśleć o rozbudowie naszego sprzętu. Nie wiem jak z grywalnością, ale jeśli chodzi o wygląd, to program ten powinien być prawdziwą uczcią dla oczu.



Wysięgi samochodowe stworzone przez niemiecką firmę Similis Software. Akcja dzieje się w Nowym Jorku w przyszłości. W mieście tym członkowie pięciu gangów urządzają między sobą wyścigi. Oczywiście ze względu na nielegalność całego przedsięwzięcia muszą jednocześnie strzec się patroli policyjnych. Wiadomo, że chcą dotrzeć do celu jak najszybciej, zmuszeni jesteśmy złamać szereg przepisów i nieraz doprowadzimy do kolizji czy korków. W czasie wyścigu będziemy mogli, między innymi dzięki taranowaniu pojazdów konkurencji, wbić je w okoliczne budynki. Aby przyciągnąć się do porażki konkurentów, musimy uzyskać bezwzględne panowanie na "ulicach" Manhattanu, Szybkie pociągi policji za naszymi niesfornymi kierowcami uatrakcyjnijają rozgrywkę. Wygrrywając kolejne tra-



sy uzyskamy do-  
stęp do szybszych i  
lepszych pojazdów - w  
sumie ponad 30. Każdy z  
będzie na swój sposób unikal-  
ny z klasycznych pojazdów uirzy-




my również specjalne wehikuly, takie jak autobusy, taksówki, ciężarówki i ambulanse. Dzięki zaawansowanej technice wyświetlania w grze może być pokazanych do 400 pojazdów jednocześnie, ponadto będą możliwe takie efekty, jak przejechanie samochodem przez szklane okno. Producent zapowiada grafikę szybką, ale jednocześnie z dużą ilością szczegółów. Zaawansowane odwzorowanie warunków fizycznych pozwoli uzyskać niezwykle realistyczne efekty stłuczek i kolizji.

Jak można się spodziewać po tytule, jest to symulacja ekonomiczna, którą tworzy niemiecka firma Vectorcom. W programie gracz musi stworzyć i uruchomić przemysł samochodowy w realiach, jakie panowały w USA w latach pięćdziesiątych. Nasze główne zadanie to oczywiście zdobycie tytułu światowego potentata w tej gałęzi przemysłu. Aby tego dokonać, gracz musi zaprojektować, wytworzyć, zareklamować i oczywiście sprzedać swoje automobile. Czekają na niego: podejmowanie strategicznych decyzji, próby trafienia w gusta odbiorców, analiza sytuacji ekonomicznej, współzawodnictwo z konkurencją, kontrola dostępności surowców, tworzenie jednostek produkcyjnych i opracowywanie nowych technologii. Musimy dbać o to, aby nasze produkty charakteryzowały się nowocze-



snymi rozwiązaniami technicznymi oraz trafiłyby wyglądem w aktualne trendy mody. W końcu to zadowoleni klienci będą decydować o tym, jak będzie się nam wiodło w grze. Podczas jej trwania będą się pojawiały modele samochodów, które produkowano od roku 1950 aż po konstrukcje planowane do produkcji w roku 2006. Będziemy też mogli zaprojektować własne rozwiązania. Rozgrywać będzie toczona na lapach, na których zobaczymy "żyjące" miasta wyposażone w różną ilość animowanych elementów - poruszające się samochody, samoloty, statki, pociągi, mosty, tunele, drogi i przechodnie, ciężarówki z surowcami, warsztaty samochodowe i stacje benzynowe obsługujące klientów, wyniki z wyścigów samochodowych, statystyki i rankingi. W salonach motoryzacyjnych, a także inne formy akcji. Twórcy docelowo zapowiadają ponad 25 różnych scenariuszy, możliwość kształtowania sposobów produkcji i dystrybucji samochodów spośród 96 różnych modeli, ponad 100 samochodów i ponad 250 rodzajów budynków. W grze będzie można grać w sieci przez czterech graczy. Przewidywany jest, że gra będzie dostępna w wersji dla komputera i konsoli. Czy omawiany tu projekt ma szansę się udać? Czy będzie się opłacał? Czy odbije się ponad inne? Czas pokaże.



INTERACTIVE POLSKA

INDUSTRIALNA  
REWOLUCJA  
W  
ŚWIECIE MAGII

© OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA ©

PREMIERA:  
WRZESIEŃ

PL  
WERSJA POLSKA

ARCANOMI

Wydane przez:  
PLAY

Opracowane przez:  
SIERRA

Sprzedaż wyrytków:  
MAG

portrety:  
YEMITECH

www.play-rl.pl

www.mag.pl  
(033) 811 87 29

© 2001 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved.



# Etherlords



Katastroficzna konfrontacja pomiędzy czterema wielkimi rasami władającymi magią. Wściekłe bitwy, przebiegła dyplomacja, błędna strategia oraz nieustraszone ataki - to cechy, jakie będą potrzebne, aby pomyślnie ukończyć tę turową grę strategiczną z firmy Nival Interactive. Gra bazuje na nowatorskim połączeniu cech strategicznych gier karcianych i wyszukanego sposobu zarządzania zasobami. Dzięki zaawansowanej technice 3D stworzono w pełni trójwymiarowy żyjący świat. Jest on zamieszany



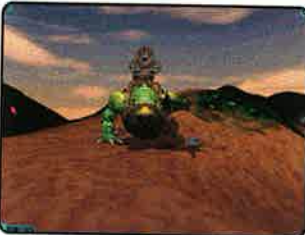
przez fantastyczne stwory, takie jak orki, gobliny, cyklopy i czarownicy. Bogata w szczegóły i niespotykana dotąd w grach tego typu grafika pozwoli graczowi przenieść się do świata magii. Rasy uczestniczące w grze wyróżniają się odpowiednim kolorem, odrębną architekturą, czarami, stylem walki i zamieszkiwanym środowiskiem. Każdy z gatunków ma też czterech swoich bohaterów: dwóch męskich i dwóch żeńskich. Ci przywódcy są w indywidualny sposób animowani. Jako magowie mogą przywołać ponad 40 bestii do walki po swojej stronie. Ostateczna wersja gry będzie

zawierać dwie duże kampanie dla dwóch sprzymierzonych ras, łącznie ponad 20 poziomów, połączonych dzięki animowanym wstawkom w nieodpartie wciągającą historię. Magowie będą mogli wykonać ponad 300 różnego rodzaju czarów i przywołać ponad 120 starannie animowanych stworów. Kompleksowy system dyplomacji pozwoli podpisywać długoterminowe sojusze, jak i zawierać porozumienia handlowe. Gra w trybie multiplayer umożliwi kooperację graczy, a także prowadzenie internetowych rankingów. Jak zapowiadają twórcy, dzięki nowoczesnemu mechanizmowi 3D świat przedstawiany w okienku rozgrywki będzie w niektórych momentach składał się z obrazów zawierających łącznie ponad 50 tysięcy wielokątów. Ogólnie zapowiada się ciekawa strategia z mocno podrasowaną grafiką. Przewidywany termin realizacji to listopad 2001.

# RIM - Battle Planets



Jest to kosmiczna strategia wypuszczona przez niemiecką firmę TriNode Entertainment. Jej główną zaletą jest nowatorski system gry. W "fazie ruchu" gracze decydują, gdzie mają się skierować ich jednostki. Następnie w czasie rzeczywistym odbywa się przesunięcie jednostek, przy czym gracze mogą jednocześnie obserwować ruch wojsk



przeciwnika. W "fazie ataku" gracze zaznaczają obiekty, które mają zostać zaatakowane, ale skutki tych decyzji mogą zaobserwować dopiero w "fazie wykonania". Gra oferuje trzy poziomy trudności. Od początkującego do starego zawodowca. O ile w dwóch pierwszych rozgrywka toczy się bez limitu czasowego, to przy najtrudniejszym poziomie gracz musi uwzględnić również ten czynnik. RIM - Battle Planets jest połączeniem strategii turowej z rozgrywką w czasie rzeczywistym. Wyzywająca grafika, zamilowanie do detali i urok postaci znacznie podnoszą przeżycia związane z grą. Twórcy gry zapowiadają, że w ostatecznej wersji możemy liczyć na: unikalny trójfazowy system rozgrywki w czasie rzeczywistym, łatwy w obsłudze interfejs,



wyszukany poziom inteligencji wrogów, ponad 70 różnych typów jednostek do dyspozycji, kampanie z 28 misjami w 11 różnych scenariuszach, sześć ras o różnych możliwościach i talentach, tryb multiplayer do ośmiu graczy przez sieć lokalną i Internet oraz unikalne rozszerzenia i tryby multiplayerowe dla rozgrywki poprzez Internet. Planowany termin realizacji to wrzesień 2001. Na razie trudno powiedzieć, jaka to będzie gra. Sama zapowiedź jest jak wiele innych. Zbyt dużo o samej grze nie mówi.



ich będzie podnosić ich poziom doświadczenia podczas gry. Sporo zabawy dostarcza wiele sposobów animacji każdej postaci. Nadzwyczajny silnik trójwymiarowy pozwala na obracanie widoku pola walki o 360 stopni oraz stosowanie płynnego powiększenia. Wszystkie wehikuly pojawiające się w grze poruszają się w sposób bardzo realistyczny i wydają takie same dźwięki jak oryginalne pojazdy. Mają też wyraźnie rozróżnione sposoby kierowania nimi i prowadzenia walki. Zmieniająca się pogoda, misje w dzień i w nocy oraz zróżnicowane ukształtowanie terenu zwiększają poziom realizmu rozgrywki. Ciężar i trudności walki rozjaśniają zabawne komentarze rozdrażnionych królików i wieprzków. Kolonie obu gatunków są zróżnicowane w dosyć wyraźny sposób. Możliwa jest oczywiście ich dalsza rozbudowa i rozwój. Całość jest opatrzona odpowiednio stylizowanymi dźwiękami i muzyką. Grafika ma się charakteryzować bardzo wysoką jakością i prezentować modele o dużej ilości detali. Gracz będzie mógł wykonać po piętnaście misji dla każdego gatunku oraz wykonywać misje składające się z szeregu zadań, takich jak: zdobycie flagi, zniszczenie bazy czy deathmatch. Ponadto będziemy mieli do dyspozycji dziesięć misji multiplayer. Na razie trudno powiedzieć, jaka będzie to gra. I choć RTS-ów mamy na rynku już dużo, to humor tej gry może zadecydować o jej sukcesie.

# S.W.I.N.E.

(czyli świnią)

To unikalna strategia czasu rzeczywistego, której głównymi bohaterami są postacie rodem z kreskówek. W tej grze, stworzonej przez firmę Channel 42, gracze dowodzą armiami składającymi się z miłujących pokój królików lub diabelskich wieprzków. Używając wyrafinowanego, ale i humorystycznego wprowadzenia - gracze zostają przydzielone całe serie zwariowanych i czasem pokręconych misji. Oprócz znanych z gatunku "masowych rzeźni" (określenie to w



przypadku wojsk składających się ze świni zyskuje nowy wydźwięk, gracz dla kontrastu będzie musiał wykonywać misje pojedynczymi jednostkami. Oczywiście zaliczenie

# JUŻ W SPRZEDAŻY

WKRÓTCE NIE BĘDZIESZ MOGŁ ZNIEŚĆ SAMOTNOŚCI, PRZEBYWAJĄC W MROKU

dzięki rewelacyjnym wstawkom filmowym, mrozącemu krew w żyłach scenariuszowi oraz możliwości sterowania dwoma niezależnymi postaciami, spotkanie ze złem wciągnie Cię w zapierającą dech w piersiach przygodę.

Pamiętaj! Zło czeka na twój każdy nierozważny krok. Czy przezwycięzysz swój strach?

ALONE  
IN THE  
DARK  
THE NEW NIGHTMARE

INFOGRADES

DARKWORKS

REKOMENDACJA:

POLECA  
SECRET  
SERVICE

gra na dwóch płytach CD

Opracowane przez:

Wydane przez:

Dystrybuowane przez:

Patronat:



# Flesh & Blood

Data wydania: 2002

Strategia z silnym wątkiem historycznym. Gracz obejmuje komendę nad Zakonem Templariuszy lub siłami Saracenów - od tego wyboru zależy, jak potoczy się gra. Kampania Templariuszy rozgrywa się w latach 1132-1147, jej celem jest odnalezienie sześciu relikwii Jezusa Chrystusa. Jako przywódca Saracenów gracz staje się postacią historyczną, egipskim wojownikiem o imieniu Baibars. Celem jest walka z wrogami okupującymi kraje Islamu.



Każda kampania składa się z części administracyjnej i walki. Zarządzając zdobytymi terenami i budując zamki, gracz będzie umacniał swoje siły. Wykorzysta je w walce rozgrywanej w trybie 3D. Na ekranie zobaczymy wielkie krwawe

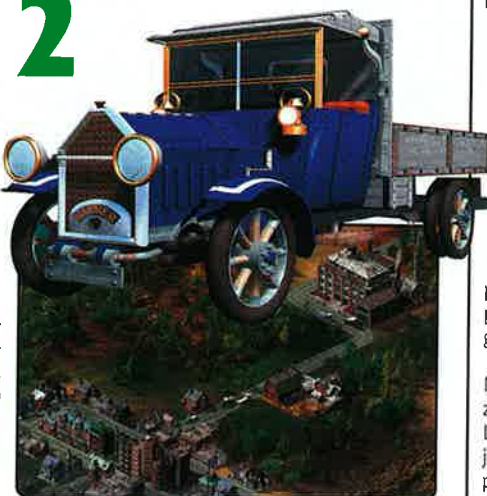
bitwy, małe potyczki i oblężenia zamków.

Zadania stawiane przed graczem mogą być wypełniane w dowolnej kolejności, więc każda rozgrywka może być całkowicie inna. Dodatkową zaletą tej gry jest spora ilość informacji historycznych, które można dzięki niej zdobyć. Autorzy postarali się oddać jak najwierniej realia tamtych czasów.

# Industry Giant 2

Data wydania: drugi kwartał 2001

Po ogromnym sukcesie Industry Giant (2,3 miliona sprzedanych kopii) nadszedł czas na jego kontynuację. Industry Giant 2 jest tuż-tuż. Akcja tego symulatora biznesu rozgrywa się w Ameryce na przełomie XIX i XX wieku. Gracz przyjmuje rolę przedsiębiorcy próbującego stworzyć wielkie imperium finansowe. Osiąga to poprzez mądre zarządzanie, kupowanie zasobów, przetwarzanie ich, produkcję, logistykę i w końcu sprzedaż gotowych produktów. Wszystko to w ciągle zmieniającym się otoczeniu, gra rozpoczyna się w czasach rewolucji industrialnej, a kończy rewolucją informacyjną.



Po raz pierwszy pojawia się możliwość interakcji z przeciwnikiem, zawierania paktów i sojuszy. Ilość półproduktów i produktów finalnych znacznie wzrosła, pojawiła się zależność ilości zasobów od pogody. Ważne stały się też pory roku i zmieniające się wraz z nimi zapotrzebowanie na różne produkty. Cykl produkcyjny może zostać przerwany w dowolnym momencie, nie trzeba więc czekać na produkt finalny, a można sprzedawać już półprodukty. Ponad 50 środków transportu - autobusów, ciężarówek, pociągów, statków itp. - pozwoli zorganizować sprawną sieć transportu.



Całość została okraszona jeszcze ładniejszą niż w części pierwszej grafiką.

# Frontier Land

Data wydania: pierwszy kwartał 2002

Dzięki Frontier Land dowiemy się, co czuli ludzie, którzy budowali kolej w Ameryce Północnej. Weźmiemy bowiem udział w niespotykanym wyścigu - wygra ten, kto jako pierwszy połączy wschodnie i zachodnie wybrzeże. Aby tego dokonać, musimy stawiać czoło kolejnym wyzwaniom, misjom. W przeciwieństwie do Railroad Tycoon, tu jesteśmy blisko wydarzeń, blisko ludzi pracujących w pocie czoła. Zadania są bardzo zróżnicowane, pracujemy na dziewiczym terenie, więc trzeba zadbać o wyżywienie, zakwaterowanie, ochronę przed bandytami, sprawne zaopatrzenie i oczywiście ludzi. Nasze osiągnięcia w poszczególnych misjach wpływają na dalsze wydarzenia w grze, więc cały czas trzeba się starać o jak najlepsze wyniki. Frontier Land to interesujące połączenie kilku gatunków gier, a akcja rozgrywająca się w czasach kolonizacji Ameryki wciągnie każdego.



# The Nations

Data wydania: drugi kwartał 2001

Kontynuacja Alien Nations, gry recenzowanej u nas w zeszłym roku. The Nations to całkowicie inny produkt, chociaż oparty na identycznych założeniach, a cała reszta powstała od nowa. Zobaczymy tu wspaniałą grafikę, śmieszne filmiki i przede wszystkim mnóstwo dobrej zabawy. Gracz przyjmuje na siebie rolę przywódcy jednego z plemion należących do jednej z trzech ras. Celem jest pokonanie pozostałych plemion, a drogi do tego prowadzące zależą od upodobań gracza. Sprawdza się tu dyplomacja, handel oraz rozwiązania militarne.

Najważniejsza jest rozbudowa swojej wioski. Przydzielając ludziom zadania, trzeba dbać o to, żeby nic nie przeszkadzało w ich wypełnianiu. Likwidowanie problemów podwładnych to główne zadanie gracza - jeśli będzie odnosił sukcesy w tej dziedzinie, wioska zacznie rosnąć, pojawią się dzieci, z których wyrosną nowi poddani, inne wioski zdecydują się na przyłączenie do naszej itd., itd. Tak wygląda The Nations w wielkim uproszczeniu. Sama gra jest naprawdę skomplikowana. Każda postać ma własne zachowania i zwyczaje. Zmienia się pora doby, poddani łączą się w pary, wydają potomstwo, pracują, uczą się itp. Tacy Settlersi inaczej.



# JUŻ W SPRZEDAŻY

## HALF-LIFE BLUE SHIFT

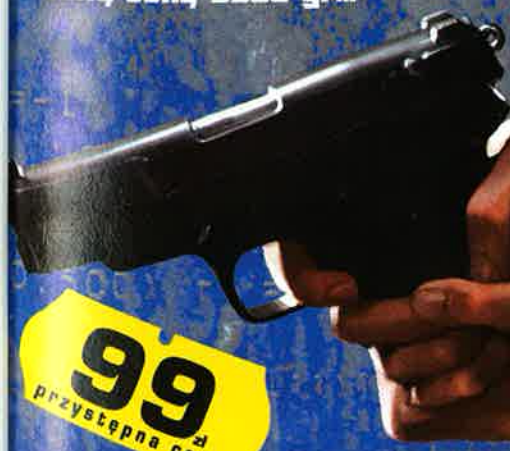
Zupełnie nowy, oficjalny i samodzielny epizod ze świata Half-Life

www.interia.pl  
INTERIA.pl poleca



- Powróć do Black Mesa jako członek służb ochrony
- Doświadcz nowych wyzwań w grze wieloosobowej i poznaj zupełnie nowe mapy
- Wypróbuj nowe rodzaje broni na niespotykanych dotąd wrogach
- Rozkoszuj się nowymi możliwościami silnika graficznego (High Definition Pack)\*
- Zdobądź klimatyczną podkładkę pod mysz

... a to wszystko za śmiesznie niską cenę 9900 gr!!



99  
przystępna cena

Wydane przez: gearbox Opracowane przez: VALVE Dystrybuowane przez: PLAY

www.sierra-online.co.uk  
1998-2001 Sierra On-Line, Inc. or Valve, LLC. All Rights Reserved.

www.play-it.pl

\*HDP poprawia działanie broni i wygląd postaci we wszystkich produktach sagi Half-Life.

patronat:  
TENBIT

Sprzedaż wysyłkowa:

www.mig.pl  
(033) 811 87 29



# Gorasul

Data wydania: drugi kwartał 2001


Gorasz - The Legacy of the Dragon to epicka gra RPG. Opowiada o życiu niejakiego Roszondasa, człowieka stworzonego przez smoka. Początkowo był normalnym dzieckiem, ale w miarę upływu lat zaczął odkrywać w sobie magiczną moc i umiejętności swojego przybrane-



go ojca. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie demon z innego wymiaru, który przybył do świata Roszondasa i doprowadził go na krawędź zniszczenia. Podczas wojny z demonem Roszondas zmienia się w najwęższego ze znanych bohaterów. Jego smocze moce pozwoliły mu przetrwać. Oprócz niego przeżyło tylko kilku magów zdecydowanych walczyć ze złem do końca. Gra rozpoczyna się w momencie reinkarnacji Roszondasa, który zginął podczas walki. Od tego momentu jego życiem w zniszczonym wojną świecie kieruje gracz. Przyjdzie nam tu odwiedzić ponad 40 lokacji i rozwiązać ponad 100 questów. W drodze spotkamy ponad 60 potworów i bohaterów niezależnych, kierowanych zaawansowaną sztuczną inteligencją. Naszą bronią staną się moce magiczne podzielone na kilka typów. A najważniejsza w tym wszystkim będzie przygoda.

# Natural Resistance

Data wydania: trzeci kwartał 2001



Do szerokiego grona trójwymiarowych strategii czasu rzeczywistego dołączy już niedługo Natural Resistance. Jest to opowieść o czasach, w których ludzkość utraciła wszystko, pozostała jej tylko nadzieja na nowy początek. Świat ogarnięty został przez chaos i bezprawie, to właśnie z nim walczyliśmy w Natural Resistance, z nim oraz z największym wrogiem człowieka - nim samym. Jako przywódca grupy ludzi ocalałych z pożogi, która ogarnęła



**Data wydania: pierwszy kwartał 2002**

Rally Trophy jest pierwszym symulatorem rajdów z elementami historycznymi. Dostępnych jest czterdzieście samochodów, same klasyki wymodelowane w najdrobniejszych szczegółach. Zresztą nie tylko modele są dokładne, również fizyka jazdy została potraktowana poważnie, nie zabrakło nawet możliwości tuningu i naprawy auta. Do pokonania autorzy przygotowali prawie pięćdziesiąt tras, które nie tylko robią ogromne wrażenie swoim wyglądem, ale też dostarczają wiele radości z jazdy.



Oprawa graficzna to osobna sprawa, położono na nią ogromny nacisk. Otoczenie widziane z szyb samochodu jest po prostu śliczne, zmieniają się warunki atmosferyczne, po dniu następuje noc itp. Nie zabrakło drobnych smaczków w stylu efektów cząsteczkowych, śladów na nawierzchni zostawianych przez opony czy odbłasków słonecznych w karoserii.

Rally Trophy łączy dużą grywalność, zapierającą dech w piersiach grafikę ze sporym wyborem aut oraz tras. Radość z gry jest podobno ogromna i co bardzo ważne, Rally Trophy to świeży powiew w gatunku gier rajdowych.



cały świat. W twoich rękach leży ich los. Musisz znaleźć drogę przez tereny ogarnięte wojną i odkryć prawdę. Osiągniesz to korzystając z najlepszej broni stworzonej w przeszłości oraz z najnowszych wynalazków. Do zwycięstwa prowadzi wiele dróg, ale najważniejsze jest przetrwanie.

Za tą dość enigmatyczną historią kryje się w pełni trójwymiarowa strategia. Grafikę charakteryzuje rozmach, ogromne przestrzenie pełne są akcji. Z najwyższą starannością oddano efekty świetlne i pogodowe, jak wiatr czy deszcz, zadbano i o urozmaiconą faunę i florę. Kilkanaście typów jednostek i zróżnicowane uzbrojenie zadowolą każdego - poprzez sieć będzie to nawet ośmiu graczy. Nie wiadomo jednak, czym Natural Resistance ma się różnić od innych RTS-ów w 3D.

# M&M's The Lost Formulas

Data wydania: jesień 2001

Zapowiedź tej gry mogliście przeczytać w jednym z poprzednich numerów CDA. Przypomnijmy, jest to gra zręcznościowa ze znanymi cukierkami w roli głównej. Kolorowa, trójwymiarowa grafika i miła muzyka to oprawa dla dobrej zabawy oraz nauki. Produkt skierowany jest do dzieci i to one skorzystają z walorów edukacyjnych M&M's. Umieszczone w grze zadania matematyczne i logiczne zmuszają do ruszania. Kilka poziomów trudności pozwoli.



Co ciekawe, M&M's The Lost Formulas zostanie wydane w Polsce w formie całkowicie zlokalizowanej. Stanie się to mniej więcej na jesieni, czyli w sam raz na rozpoczęcie roku szkolnego.



# Traffic Giant Mission Pack

Termin wydania: drugi kwartał 2001

Traffic Giant nie jest grą nową, ale nadal bawi się nią wielu graczy. Dlatego autorzy zdecydowali się na stworzenie dodatku z nowymi misjami. Zostanie on wydany samodzielnie oraz z samą grą - jako Traffic Giant Gold. Nie ma tu co wiele mówić. Piętnaście całkowicie nowych miast/misji, piętnaście nowych map do gry nieskończono-



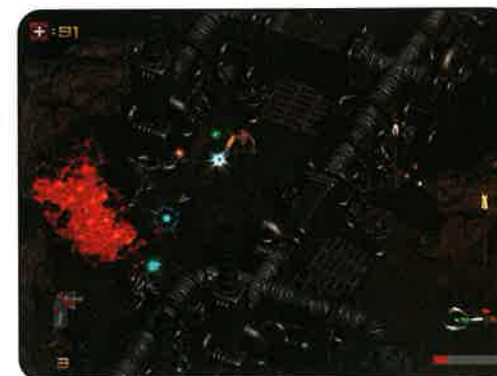
nej, nowa grafika, czyli architektura rodem z USA. Prócz tego kilka zmian w trybie gry wieloosobowej oraz kosmetyczne poprawki w trybie pojedynczym.



# Zax

**Data wydania: trzeci kwartał 2001**

Wobec braku gier zręcznościowych na PC, Zax na pewno zainteresuje miłośników tego gatunku. Tytułowy Zax jest żołnierzem Galaktycznego Imperium, który awaryjnie lądował na nieznanej planecie w niebezpiecznym zakątku kosmosu. On sam podczas lądowania został ranny, a systemy statku uległy poważnej awarii. Zax musi naprawić statek i gdyby nie to, że planeta w każdej chwili może zostać zniszczona przez wybuch supernowej, wszystko byłoby prawie w porządku. Korzystając ze swojego doskonałego doświadczenia i ograniczonych zasobów, Zax



próbuję przeżyć na terenie, który okazuje się bardzo niebezpieczny.

Wydatną pomocą służy mu przy tym gracz, od którego wymaga się zarówno zręcznych palców do sterowania, jak i wysilenia od czasu do czasu szarych komórek. Zapowiada się całkiem ciekawy shooter z ledwie widocznymi elementami przygodówki.





# The Settlers IV Add-ons



W świecie Settlersów niejedno się jeszcze wydarzy - w lipcu będą na nas czekać nowe misje! To będzie jednak tylko przerywnik, gdyż na jesień zaplanowano wydanie kolejnego add-onu, tym razem zawierającego dodatkową rasę i nową fabułę! Ciekawi mnie tylko, czy będzie to stary "zabili go i uciekli" z Morbussem w roli głównej, czy też coś nowego? Zobaczymy.



## R6 Rogue Spear: Black Thorn

Będzie to nowy, autonomiczny pack z misjami do Rogue Spear, w których na twoją ekipę czekają wielkie wyzwania. Udoskonalono AI, teraz terroryści będą samodzielnie usadawiać się w różnych miejscach - nigdy nie spotkamy



ich dwa razy w tym samym miejscu. Więcej informacji nie podano, tylko screeny - nacieszcie chociaż oczy :).

## Evil Twin: Cyprien's Chronicles

W tej grze wcielamy się w małego chłopca, Cypriana, który walczy ze swoimi koszmarami (Ja...ja...jagulary??? A może nawet Wuzle?! :). Ciekawe, nie ma co - takiego pomysłu chyba jeszcze nie było. Kto wie, może po przygodach małego aniołka będzie to kolejny hit? Historia jest całkiem ciekawa - w dniu twoich urodzin, które zbiegają się z rocznicą śmierci rodziców, kierowany złością przeklinasz cały otaczający cię świat. Nagle pojawia się w dziwnym, zrujnowanym uniwersum, równoległym do tego, który znasz. Twoim zadaniem jest odbudowa tego świata i zmierzenie się z postaciami twoich przyjaciół, wypaczonych przez ich najgorsze winy. Świat, w którym się znajdziemy, inspirowany jest twórczością Dickensa, L. Carrolla i Tima Burtona, co napawa entuzjazmem. Z piękną grafiką, zdumiewającymi postaciami i wieloma szczegółami - tak ma wyglądać świat Evil Twin, stworzony przy użyciu najbardziej zaawansowanych narzędzi graficznych. Wkraczasz w świat, którego nie znałeś nigdy wcześniej - dziwny i wstrząsający. Podczas podróży przez ten niegościnnie świat spotkasz ponad 100 postaci, z czego z 60 będziesz mógł nawiązać kontakt, a prowadzone z nimi rozmowy będą prowadzić cię przez grę - 8 różnych światów, 76 poziomów okraszonych piękną, niepowtarzającą się grafiką (każdy świat ma odrębny zestaw tekstur, których, trzeba przyznać, jest baaardzo dużo) i przejmującą muzyką.



## Tom Clancy's Ghost Recon

W czwartym kwartale 2001 roku światło dzienne ujrzy nowy produkt sygnowany przez Toma Clancy'ego - Ghost Recon. Po nie do końca udanym Rogue Spear ten tytuł być może przywróci RedStorm do łask graczy. Oto zmienia się bowiem nasze główne zadanie - mamy chronić międzynarodowe misje pokojowe, które - swoją drogą - nie zawsze przebiegają zgodnie z planem... Nowiutka drużyna będzie wspomagała siły międzynarodowe i NATO w akcjach przeciwko dochodzącym do władzy dyktatorom czy rebeliom - przygotuj się do wysadzania mostów, rajdów na bazę nieprzyjaciela czy też ratowania amerykańskiego pilota zestrzelonego w głębi kraju.

W grze przyjdzie nam skorzystać ze wsparcia - pojawiają się czołgi, helikoptery, a nawet lotnictwo taktyczne. Wszystko może się przydać podczas działań na tyłach nieprzyjaciela. Z bardziej poręcznych niż czołg narzędzi rolniczych warto wymienić standardowy M16 z podczepionym granatnikiem czy też rakietnicę M136.

Pod koniec roku (najpewniej na gwiazdkę) przekonamy się, czy nowy engine, nowe postacie, fabuła i sposób kontroli drużyny wystarczą, by przywrócić RedStormowi dawną świetność.



## Dragon's Lair 3D

Moda na remaki starych hitów? Może. Tym razem pora przyszła na mający już 17 lat Dragon's Lair. Tak jak wtedy, teraz również wcielamy się w Dirka, a naszym zadaniem będzie uratowanie pięknej księżniczki Daphne ze szpon Singe'a, tytułowego smoka (przypomina mi się staaary program w TV - "Pora na Telesfora" :). Aby dowieść swego męstwa i zdobyć księżniczkę, będziemy musieli standardowo przedrzeć się przez hordy przeciwników i pokonać wiele innych przeszkód czających się w mrokach. Wuzle & jagulary not included :).



A przedzierać się będziemy przez 16 obszarów, całe kopy pokoi, oczywiście pełne różnej maści przeszkadzek i pułapek. Po drodze będziemy zbierać itemy, broń i eliksiry (miodek dobry na

wszystko). Przydadzą się podczas siekania 30 rodzajów stworzeń, choć IMO lepiej zaprosić je na herbatkę, bo w końcu już na nią pora (11.15).



Twórcy chwalą się świetną animacją Dirka, zawierającą ponad 150 animacji! Poza tym ujrzymy płynny ruch kamery - gdy nie będziemy się ruszać, kamera wykona pełny obrót wokół naszego bohatera, pokazując go z każdej strony! Świat będzie, naturalnie, w 3D, i co ciekawe: znajdziemy w nim część oryginalnych tekstur!

Pytanie tylko, czy gra, która przyciągała prostotą, po tych wszystkich zmianach będzie nadal tak grywalna? Przekonamy się o tym we wrześniu tego roku.

## Destroyer Command i Silent Hunter II

Do listy tytułów wydanych przez SSI już niedługo, bo w trzecim kwartale 2001 tego roku, dołączą Destroyer Command i Silent Hunter II. Pozycje zapowiadają się ciekawie - dzięki nim gracze będą mogli wcielić się w dowódców amerykańskich niszczycieli bądź niemieckich U-botów. Specjalnie oba tytuły omawiam razem, gdyż tryb multiplayer da graczom bardzo ciekawą możliwość, którą spotkałem już raz przy produktach Novalogic.

W Destroyer Command przyjdzie nam walczyć przeciw wszelkim rodzajom pływającego żelastwa - od krążowników po todzie podwodne, wykonując różnorakie misje na

Pacyfiku bądź Atlantyku. Poszczególne scenariusze będą odpowiadać historycznym realiom - będziemy eskortować konwoje z USA do Wielkiej Brytanii, atakować wrogie okręty, wspierać lądowania piechoty etc. A wszystko przy użyciu autentycznego sprzętu znajdującego się na wyposażeniu ówczesnych jednostek - torped, 40 mm dział, min głębinowych czy 5-calowych działek.

W Silent Hunterze II, jak to już wspominałem, wcielamy się w dzielnego niemieckiego podwodniaka prowadzącego nieograniczoną wojnę morską na zimnych wodach Atlantyku. W jego przypadku twórcy również obiecują historyczne kampanie, bardzo szczegółowy engine 3D, wierne modele okrętów z okresu II w. s. etc.



Jednak powodem, dla którego opisuję te dwie gry razem, jest to, iż umożliwiają wspólną rozgrywkę w trybie multi. Tj. posiadacze SH2 mogą zmierzyć się tak z innymi podwodniakami, jak i z tymi, którzy niszczyciele przedkładają ponad wszystko (i zakupili DC). Cóż, czas pokaże, ile radości daje taka rozgrywka, choć na pewno nie mało.

## F1 Racing Championship 2

Ubi Soft, korzystając z licencji, przygotowuje sequel F1 Racing Championship. Pojawia się w nim dane bolidów, torów i składy poszczególnych teamów z 2000 roku, czyli m.in. nowy tor w Indianapolis i modyfikacje toru w Monzie. Co do samej rozgrywki, dodano tryb Scenario Mode - gracze będą mogli uczestniczyć w historycznych wyścigach, gdzie zetkną się z różnorodnymi sytuacjami, które wystąpiły podczas ostatniego sezonu. Można także włączyć opcję Weather, dzie-

ki czemu podczas wyścigów będziemy mieli dokładnie taką samą pogodę, jaką mieli zawodnicy :). Grafika oparta na engine'ie Revenge wgniecie nas w fotele, a to za sprawą masy efektów - motion blur, różnych poziomów kontrastów czy wibracji kamer.



Na ten tytuł przyjdzie nam czekać najwcześniej do jesieni, choć logika wskazuje, że premiera przeciągnie się na gwiazdkę...



# MAX PAYNE

NOWY JORK. ZASZCZUTY GLINA. NIC DO STRACENIA.

TEN OBRAZEK POCHODZI Z GRY

Sprzedawca wykładowy

www.maxpayne.com

Wydanie przez:

PLAY

3D REALITY

REMEDY

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE

MAX PAYNE



# Capitalism 2

Dzięki temu tytułowi każdy z nas będzie mógł wcielić się w biznesmena i sprawdzić swoje umiejętności w prowadzeniu firmy. Rządzą wszystkim i wszystkimi, stań się potężnym CEO i podejmuj wszelkie strategiczne decyzje. Brzmi dobrze, czuję, że będę czekał na ten tytuł...

Będziemy mieli dostęp do najczęściej spotykanych produktów i branży (młot not included, gr... :()). Gdy będziemy rosnąć w siłę, dojdzie w końcu do tego, że bę-



dziemy mieli pełne ręce roboty i najprawdopodobniej przeoczymy coś, na czym bardzo nam zależało. Twórcy udostępnili nam możliwość zatrudnienia dyrektorów i wydawania im rozkazów, które potem będą przez nich skrzętnie wykonywane.

Gra będzie miała różne poziomy trudności, dzięki czemu każdy znajdzie w niej coś dla siebie. Do samych realiów rozgrywki wprowadzi nas specjalna kampania treningowa, stylizowana na te znane z wszelkiej maści RTS-ów - poprowadzi za rączkę nawet najbardziej topornych (lub, hic, najbardziej zalanych miodkiem, hic). Poza tym pojawi się nowy, intuicyjny interfejs - jest on również "customizable", co tylko ułatwi nam życie...

...i pozwoli skupić się na walce z konkurencją. A ta nie śpi - każdy z komputerowych graczy będzie miał unikalną osobowość i wynikające z niej zachowania, inaczej będzie walczył o rynek. Kluczem do rozwoju firmy będzie podejmowanie rozróżnych decyzji, a także działania polityczne, jednak prawdziwym sprawdzianem będzie walka o klienta z innymi bossami z krwi i kości, oczywiście za pomocą trybu multi. Nie podano jeszcze, co będzie obsługiwane, choć Internet jest raczej pewnym typem.

# Lock ON: Air Combat

Skoro już jesteśmy przy symulacjach, to trzeba dodać, że Ubisoft wyda w trzecim kwartale tego roku kolejną latajkę, tym razem tyżącą się nowoczesnych maszyn. Do wyboru otrzymamy 8 rosyjskich i amerykańskich maszyn - m.in. A10 Warthog, Su25, Su27 i F15C Eagle. Każda z nich została wyrenderowana w najdrobniejszych szczegółach i wygląda dokładnie tak jak w rzeczywistości. Intuicyjny trening wprowadzi graczy w podstawy i trochę bardziej zaawansowane taktyki lotnicze, tajniki nawigacji i użycia wszechobylskich NZBB (Narzędzi Zadawania Bólu Bliźnim). Duża liczba opcji umożliwi graczom wzięcie udziału w pełnej przeżyć kampanii dla pojedynczego gracza lub w multiplayerowych pojedynkach. Wysoki stopień realizmu (szczegółowy teren, turbulencje, wstrząsy) i szeroki zasób opcji zapewnią wysoką grywalność tak dla nowicjuszy, jak i weteranów.



# Ił-2 Sturmovik

Wszystkim maniakom frontu wschodniego (II w. ś.) polecam niniejszy tytuł.

Będziemy mogli się opowiedzieć po obydwu stronach konfliktu, dzięki czemu poza tytułowym Iłem-2 będziemy mogli latać jeszcze ponad 20 innymi latajkami! Jako czerwonoarmista dostaniesz dostęp do kilku typów bombowców i myśliwców, natomiast podczas wspierania Luftwaffe zasłyszysz jako pilot myśliwców - np. BF-109. Ciekawostką jest, iż latając tytułowym fruwaczem będziemy mogli wcielić się zarówno w pilota, jak i tylnego strzelca, dowolnie zmieniając rolę - drugą postacią będzie kierował AI. W trybie multi dwóch graczy będzie mogło jednak latać wspólnie.

W całej grze spotkamy prawie dwukrotnie więcej maszyn, bo około 38, i co ciekawe: zależnie od pory roku będą miały inny kamuflaż, ba, na każdym z nich znajdziemy insygnia jednostki, do której należał! Oj tak, realizm jest ogromny - gdy wleczysz między chmury, na kokpicie pojawiają się kropelki wody, a sama pogoda będzie się zmieniać. Teren, nad którym będziemy toczyć wojnę, również będzie pełen szczegółów - każde drzewo to odrębny obiekt 3D, to samo z ludźmi i pojazdami! Efekt jest cuuudowny, screeny nigdy nie oddadzą pełni piękna grafiki! (Co innego film, był on zdaje się na płytce z The Settlers 4 - kto ma, może sprawdzić.)

Skoro już o pojazdach mowa, to warto powiedzieć, że jesteśmy tylko częścią ogromnej maszyny wojennej. Wokół nas walczą inne samoloty, na dole mają miejsce potyczki wojsk pancernych i ciągnących za nimi fizylierów, wszystko jest w ciągłym ruchu. Nie jest to wprawdzie dynamiczna kampania, ale... Do rozegrania otrzymamy sześć kampanii na terenie od Stalingradu po Berlin. A w



nich ciekawe zadania - eskortowanie bombowców, a nawet polowanie na U-boty :). Niech liczba pojazdów lądowych mówi sama za siebie - spotkamy ich ponad 65 rodzajów! A gdy zechcemy pograć z przyjaciółmi, nie będzie problemu - 32 pilotów będzie mogło ustalić, kto jest najlepszy, natomiast maksymalnie 16 będzie mogło wziąć udział w poszczególnych scenariuszach w trybie cooperative. Jeśli będziemy chcieli pochwalić się innym naszymi zestrzeleniami, to przyda się możliwość zapisywania przebiegu misji, dzięki czemu będzie można potem odtworzyć cały lot :).

Niby symulacjami się nie interesuję, ale mogę śmiało powiedzieć, że Ił-2 Sturmovik będzie jednym z hitów jesieni - a czekać na niego będziemy do września 2001.

# THE STING!

Złodziei, tak jak wszystko w życiu, można przedstawić na dwa sposoby. Pierwszy z nich będzie ucieleśnieniem wszelkiego zła, brutalnym typkiem, gotowym zabić za marne 10 zł. Drugi obraz jest zgoła inny. Wesoty, pogodny człowiek o zwinnych rękach, potrafiący znaleźć się w każdej sytuacji i traktujący swoją "pracę" jak grę czy zabawę. W taką właśnie postać przyjdzie nam się wcielić w grze Sting! Nawiązuje ona do wyświetlanego niedawno w kinach filmu pod tym samym tytułem (w Polsce przetłumaczonym jako "Żądło").

## Vegas

Wkraczamy w barwny świat złodziei z lat 50. Główny bohater, Matt, próbuje dostać się do elity "biznesu". Jednak w tych czasach nie tylko liczy się to, "co" zrobisz, ale także, "jak" to zrobisz. A żeby zdobyć sobie szacunek najlepszych, trzeba mieć klasę, być jednocześnie dżentelmenem i dobrym włamywaczem. I właśnie to będziemy się starali osiągnąć podczas gry.

Gdy czytamy, że głównym celem będzie łamanie prawa i popełnianie przestępstw, prawdopodobnie od razu wyobrażamy sobie krwawe rozboje z bronią w ręku i dynamiczne pościgi z udziałem policji. Nic bardziej mylnego. Prawdziwy, dystyngowany złodziej postępuje ostrożnie, planuje akcję i nie krzywdzi niewinnych ludzi, którzy przypadkowo znajdują się w nieodpowiednim miejscu i w nieodpowiednim czasie. Zdobywając doświadczenie i ucząc się na błędach, dokonuje coraz śmielszych i pełniejszych fantazji skoków.

Sting! jest grą dość nietypową, żeby nie powiedzieć rewolucyjną. Do naszej dyspozycji oddane zostaje ogromne miasto, które żyje własnym życiem. Znajdziemy tu wszystko, co powinno znaleźć się w mieście - bary, sklepy, banki, biura, domy. Idealnie dopełniają mieszkańcy, którzy tak jak w prawdziwym społeczeństwie reprezentują różne charaktery. Na przykład prawy obywatel na widok różnych podejrzanych rzeczy natychmiast wzywa policję. Jednak



ktoś o mniej konserwatywnych poglądach może być zainteresowany współpracą z nami. No cóż, w pojedynkę działać wiele nie można, a pomocnik zawsze się przyda. Ważny jest też fakt, aby mieć znajomości "na mieście", bo bez tego ani rusz. Niestety posiadanie współnika ma też swoje złe strony, gdyż trzeba dzielić się łupem.

Cały świat w Sting!, dzięki specjalnie stworzonemu na potrzeby gry engine'owi, obserwujemy w pełnym 3D (co w dzisiejszych czasach nie powinno chyba nikogo dziwić). Kamera prezentuje widok z trzeciej osoby, ale dobór kąta obserwacji został oddany w ręce gracza. W każdej chwili, przytrzymując prawy przycisk myszy, możemy dowolnie ruszać kamerą. Jest to bardzo wygodny system, który pozwala z łatwością rozglądać się dookoła naszej postaci. A jest co zobaczyć. Miasto zostało zaprojektowane ze wszystkimi detalami - ulice, budynki, samochody - to wszystko prezentuje się wspaniale. Cała grafika została utrzymana w klimacie komiksowym. Jest bardzo kolorowa i miła dla oka. Nie ogląda-



my też, na szczęście, na ekranie żadnych scen gwałtownej przemocy, dzięki czemu grą będą mogli także rozkoszować się trochę młodszy gracze, którzy na pewno zainteresują się tym tytułem.

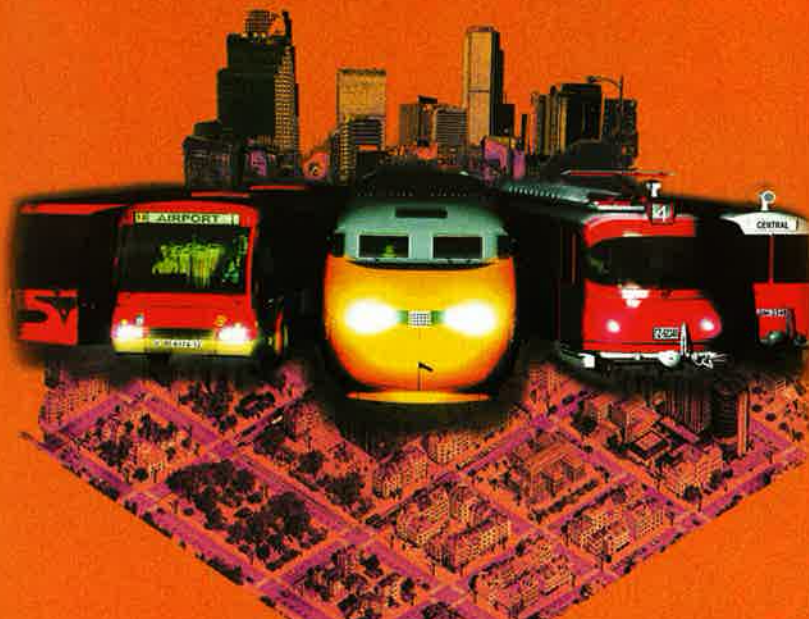
Jeżeli więc chciałbyś przekonać się, jak wygląda życie z tej "drugiej strony" prawa, zakosztować szybkich pieniędzy i nie zawsze w pełni legalnych, to lepiej nie próbuj tego w prawdziwym życiu. Niestety najczęściej kończy się to przejażdżką niebieskim polonezem, czego raczej nikomu nie życzę.

Dużo bezpieczniejszy sposób to zakup Stinga, który ma być wydany w pełnej polskiej wersji językowej, co na pewno stanowi duży jego plus. Gra oferuje prosty interfejs, ładną grafikę i całe góry dobrej zabawy w luźnym, niestresującym klimacie. Miła odmiana od roli bohatera ratującego świat...

THE  
Sting  
PRODUCENT  
JooWood



# TRAFFIC GIANT



## Gold Edition

Rynek gier ekonomicznych należy do bardzo specyficznych. Produkcje z tego gatunku przeznaczone są dla wąskiego grona odbiorców, a to sprawia, że ukazują się dość rzadko. Jednak taka sytuacja ma też jedną ogromną zaletę, a mianowicie taką, że wszystkie wypuszczone gry są co najmniej dobre.

Vegas

Nikt bowiem nie chce ryzykować wypuszczenia gniota, który pozbawiłby producenta szans w tym segmencie rynku. (Choć naturalnie jednak się to udaje :).) Jednak, jeżeli w grę włoży się odrobinę więcej pracy i trochę pasji, można stworzyć grę wieczną, nieśmiertelną. Taką właśnie ponadczasową produkcją była gra Transport Tycoon, która urzeka graczy do dziś. Niestety nie wygląda już za dobrze, mało kolorowa grafika w niskiej rozdzielczości, słaba muzyka i dźwięki sprawiają, iż nawet najbardziej wytrwali gracze zaczynają szukać alternatywy, którą może się dla nich okazać najnowsza produkcja prężnie działającej w ostatnich czasach, austriackiej firmy JoWood, czyli Traffic Giant Gold.



Traffic Giant Gold

JoWood



Dla młodszych graczy informacja, że Transport Tycoon był symulatorem firmy transportowej. Naszym zadaniem było stworzenie infrastruktury transportowej, która opina kraj, i zapewnienie sobie grubego portfela. Moim zdaniem największą zaletą TT był prosty, przejrzysty i intuicyjny interfejs. W momencie uruchomienia gry nie byliśmy zasypywani tonami okienek, menu i raportów. W tę grę zaczynałem grać jako laik i w ciągu kilku chwil nauczyłem się wszystkiego. Po tygodniu potrafiłem korzystać z każdego menu, wykresu, raportu. Zasiadając do Traffic Giant Gold, oczekiwałem tego samego

i muszę przyznać, że nie zawiodłem się. Po rozpoczęciu rozgrywki widzimy małą, schludną menu, które nie sprawi problemów początkującym, a i starym wyjadaczom da wiele możliwości.

Jednak Traffic Giant Gold nie jest zupełnym klonem wspomnianego wcześniej Transport Tycoona. W drugiej grze najważniejszy był kolejowy transport towarów pomiędzy fabrykami, kopalniami i różnymi zakładami. Przewóz ludzi stanowił tylko mały procent zysków potrzebny na rozkręcenie biznesu. W TGG głównym zadaniem gracza jest projektowanie komunikacji miejskiej. Musimy tak lokować przystanki, aby znajdowały się w najważniejszych punktach miasta, ale również aby autobusy nie stały w korkach. Wiadomo, jeżeli pasażerowie nie zdążają na czas, nie będą korzystali z naszych linii, co w efekcie pociągnie za sobą pogorszenie zysków. Jeżeli pasażerowie zniechęcą się do naszej firmy i zaczną korzystać z usług konkurencji, możemy zawsze obniżyć ceny biletów, zmniejszając jednocześnie zyski (jakie tam zyski, skoro nikt naszymi autobusami nie jeździ?) lub zorganizować kampanię reklamową w lokalnych mediach (PKS - Pewność, Komfort, Szybkość :).

Wraz ze wzrostem liczby zer (po przecinku, a nie przed :) na naszym koncie będziemy mogli budować kolejne linie i rozbudowywać już istniejące. Stare modele autobusów można wymienić na nowe, szybsze, pojemniejsze, wygodniejsze, ale - z drugiej strony - droższe w eksploatacji. Kiedy transport autobusowy przestanie nam już wystarczać, przyjdzie kolej na budowę metra, tramwajów oraz kolei. Wszystko to w połączeniu z ogromną różnorodnością pojazdów daje nam sporą liczbę możliwości rozwoju.

Traffic Giant Gold oferuje dwa modele rozgrywki. W pierwszym wcielamy się w biznesmena, zarządzającego własną prywatną firmą transportową. Naszym celem staje się osiągnięcie jak największych zysków. Możemy także zająć miejsce miejskiego zarządcy do spraw transportu. Nadal będziemy odpowiedzialni za wytyczanie tras autobusowych i rozmieszczenie przystanków, jednak naszym priorytetem nie będzie osiąganie zysków tylko zadowolenie mieszkańców, którzy w przyszłych wyborach



znów na nas zagłosują (zachowamy stołek i nadal będziemy zarabiać, czyli de facto też dążymy do jak największych zysków!). Oprócz tego mamy do wyboru dwa tryby gry. Możemy rozgrywać pojedyncze scenariusze, w których będziemy mieli do osiągnięcia zadane cele, lub wybrać grę w nieskończoność. I tak naprawdę to jest esencja gry. Dostajemy pod swoje skrzydła "gołą" firmę i wynosimy ją na najwyższe loty, pozbywając się jednocześnie upartej konkurencji, która niewiadomo skąd wymyśliła, iż może być lepsza od nas.

Polscy gracze będą mogli kupić Traffic Giant Gold w wersji specjalnej, w której - oprócz podstawowej gry - znajdują się również dodatkowe misje (wydane za granicą osobno). Ponadto gra ukaże się w wersji polskiej.



# JUŻ W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

REKOMENDACJE

GRY OnLine

SERVICE



# DESPERADOS

## Wanted Dead or Alive

EL PASO, Nowy Meksyk, Rok 1881:

Seria napadów na składy kolejowe zmusza korporację TWINNINGS & CO RAILROAD do wyznaczenia nagrody w wysokości \$15,000 za ujęcie bandytów. Do tej pory nikt nie ośmielił się przeciwstawić złoczyńcom... Wszystko się jednak zmienia kiedy do miasta przybywa łowca nagród. Zbiera wokół siebie zaufanych ludzi i rozpoczyna wojnę z bandytami. Desperados - to pierwsza w historii gra strategiczna, łącząca w sobie wątek fabularny, żywymi wyjętymi z gier przygodowych oraz wypracowanymi dla intelektu typowe dla strategii w czasie rzeczywistym.



Dystrybuowane przez:

PLAY



Desperados © 2001, Infogrames Europe S.A. All rights reserved. Published and distributed by Infogrames, Inc. Infogrames and the Infogrames logo are the trademarks of Infogrames Entertainment S.A. Desperados is the trademark of Infogrames, Inc. Other trademarks are the property of their respective owners.







# Half-Life: Blue Shift

O ogromnym zainteresowaniu tą serią niech świadczy fakt, że co rusz powstają do niej dodatki i coraz to nowe pudełka z zestawami goszczą na półkach sklepów z grami. I mimo nadal sporej ceny, nie leżą tam długo. Największe sukcesy święciły dotąd rozszerzenia sieciowe, takie jak Team Fortress, a zwłaszcza Counter Strike, do którego z kolei szykuje się rozszerzenie o nazwie Counter Strike: Condition Zero (zima 2001). Dla pojedynczego gracza mieliśmy świetny, jak dotąd, pakiet Opposing Force. Teraz nastala kolej na Blue Shifta.

Ghost

Ten dodatek pozwoli nam niejako doznać uczucia déjà vu. Znowu jesteśmy w kompleksie badawczym Black Mesa w Nowym Meksyku. Tym razem wcielamy się w oficera ochrony - Barneya Calhouna. Tak się składa, że ma on służbę w feralnym dniu, gdy naukowcom nie powiodło się eksperyment z teleportacją. W zasadzie to powiodło się aż za dobrze, gdyż zostaje otwarte przejście do innego wymiaru, skąd przybywają do nas hordy dra- pieżnych i groźnych stworów. Oczywiście wredne potworki zaczynają się panoszyć po całym kompleksie badawczym, zabijając ludzi lub przejmując nad nimi kontrolę. Aby było zabawniej, wojsko - poinformowane o niebezpiecznym eksperymencie - nakazało, aby nie wypuszczać nikogo z kompleksu. Gdy kierujemy się do podziemi, napotykamy obce stwory, a gdy próbujemy uciec na powierzchnię, sta-



ca trzech naukowców - doktorów Simonsa, Rosenberga i Williamsa. Najpierw musimy ich oczywiście znaleźć. Nietrudno się domyślić, że proste to nie będzie...

## Zestaw na płycie

Na płycie, oprócz Blue Shifta, znajdziemy również Opposing Force oraz Half-Life: High Definition Pack. Ten ostatni program to zestaw bibliotek graficznych do starego Half-Life'u oraz obu dodatków. Został on specjalnie przygotowany dla posiadaczy akceleratorów 3D. W pakiecie zawarto grafiki broni, postaci i wrogów zestawione teraz z większą liczbą szczegółów.



## Rozgrywka

W grze niezbędny jest nie tylko refleks, ale i wysiłek związany z wykorzystaniem szarych komórek. Z kolei czasami będziemy musieli uważnie się rozglądać. Poszczególne etapy rozgrywają się zarówno pod ziemią, jak i na jej powierzchni. Czeką nas również podróże w inny wymiar. Tam, dzięki innej grawitacji i wiszącym wyspom, będziemy mogli potrenować zarówno skoki w poziomie, jak i pionie.

## Arsenal

Hmmm. Powiem krótko - jest skromny. Jako pracownik ochrony mamy dostęp tylko do standardowego ekwipunku, ale myślę, że szwendając się po kompleksie, powinniśmy natknąć się na bogatszy arsenal. Złazszcza że kontaktujemy się często z naukowcami. A co ci najczęściej robią w tajnych wojskowych kompleksach badawczych? Oczywiście wynajdują nowe giwery!

## Zdolności

Praktycznie niemal nie zostały wykorzystane możliwości, jakie miała postać w pierwowzorze. Ze zdolności prowadzenia pojazdów skorzystamy zaledwie raz - i to na bardzo krótko. Podobnie jest z możliwością używania działek, moździerzy, armat czy innych mechanizmów. Częściowo rekompensuje nam to potyczka z czołgiem. Ale przez to, że maszyna jest mało ruchawa, wpakowanie w nią paru rakiet z bazooki nie nasręcza większych trudności. Brakowało mi możliwości pobawienia się armatą czy moździerzem lub chociażby zabawy w strącanie śmigłowca. Tak samo z pływaniem pod wodą - to bardzo skromna część naszej wędrówki, a żeby było jeszcze nudniej, pod wodą nic nas nie atakuje.

## Wrażenia

Czas gry jest zdecydowanie zbyt krótki. Całość przechodzi się dość płynnie, nawet na największym poziomie trudności. Jednocześnie trochę mnie rozczarowało zakończenie. Wolatbym, aby było bardziej spektakularne.

Prawdę mówiąc, gdy je zobaczyłem, byłem święcie przekonany, że jest to jakieś intermedium i zaraz gra potoczy się dalej. Podobają mi się niektóre zagadki, choć odniosłem wrażenie, że trochę zbyt dużo było zabawy w przesuwanie przedmiotów.

## Grafika i muzyka

Grafika taka jak znana z Half-Life'u, choć dzięki dodatkowi na krążku jest ciut lepsza. Muzyka ogólnie mi się podobała. Trochę tylko jej też jest za mało.

## Podsumowanie

Z jednej strony - radość. Znowu miałem możliwość powrotu do Black Mesa i spotkania starych znajomych. Dodatek oferuje nawet ciekawą i dobrze skonstruowaną fabułę. Z drugiej - rozgoryczenie. Gra jest bardzo krótka...

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Gearbox

Dystrybutor:

Play II tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.steampowered.com

Wymagania:

Win 9x, DirectX, SVGA, 64 MB

RAM, Pentium II 233

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

- stary dobry Half-Life
- ciekawa i spójna fabuła
- niezła grywalność
- fajna muzyka

Minusy:

- za krótka
- za prosta
- nie wykorzystuje wielu możliwości

# The Sims: Balanga

Każda dobrze sprzedająca się gra wcześniej czy później doczeka się dodatków. Pozwatają one zarobić producentom, a graczom dają odrobinę świeżej rozrywki ze starym tytułem. Długo można by pisać na temat jakości owych dodatków. Czasem są to prawie nowe gry oferujące mnóstwo dobrej rozrywki, a czasem nic nie znaczące modyfikacje do gry podstawowej. Rozszerzenie, o którym będzie mowa w tym artykule, na pewno mieści się gdzieś pośrodku, ale ciężko dokładnie określić gdzie. Z pewnością można stwierdzić, że jeśli podobają ci się oryginalna gra, to i ten dodatek powinien zdobyć twoje uznanie.

Beerman

Wersji podstawowej The Sims wielu graczy narzekało na niewielki wybór rzeczy, które można było zakupić. Rzeczywiście, sensowne urządzenie domostwa z tak skromnym asortymentem środków nie należało do rzeczy łatwych. Nawet w naszych sklepach mamy większy wybór tapet, wykładzin, sprzętu AGD i RTV. Wtedy jednak The Sims zachwycało czymś całkowicie innym i niewielkie możliwości zakupów wcale nie przeszkadzały. Minęło trochę czasu i na rynku pojawił się pierwszy dodatek The Sims: Światowe Życie. Tchnął w grę nowego ducha, przyniósł wiele nowych przedmiotów i elementów służących dekoracji wnętrz. Otrzymałmy także nowe możliwości rozwoju kariery zawodowej naszych simów. Jednak na pierwszy rzut oka nic nie uległo zmianie.

Niedawno w sklepach pojawił się kolejny dodatek do The Sims. Tym razem jego autorzy zdecydowali, że życie towarzyskie bohaterów gry jest zbyt ubogie i postarali się o jego urozmaicenie. Wcześniej, owszem, były przyjęcia, spotkania towarzyskie, partyjki szachów i wspólne oglądanie telewizji, ale takie grzeczne zabawy nijak się mają do prawdziwej balangi. Wprawdzie pograwszy trochę w The Sims z nowym dodatkiem, stwierdzam, że do polskich balang - tzw. "domówek" - nadal tym wirtualnym sporo brakuje, ale jest znacznie ciekawiej niż wcześniej.



Za bardzo się rozpędziłem. Instalacja dodatku przebiega bez problemów, więc szybko można przejść do gry. Tutaj, tak jak w wypadku Światowego Życia, na pierwszy rzut oka nie widać większych zmian. Dopiero po chwili grania można zobaczyć, co jest nowego. Cóż, tradycyjnie są to nowe elementy służące dekoracji domostw simów. Wszyscy pożądanicy nowych tapet, wykładzin, kafelków i innych takich dostaną w swoje ręczki parę nowych rzeczy. Dokładniej rzecz ujmując, pojawiły się trzy nowe "tematy" wystroju wnętrz. Znajdzie się na pewno kilka osób, które urządzią dom w stylu westernu lub tropikalnym, jednak najważniejszą nowością jest styl klubowo-dyskotekowy. Ten ostatni, jak by nie patrzeć, pasuje najbardziej do organizowania imprez.

A nie ma nic łatwiejszego niż zorganizowanie balangi. Wystarczy złapać za telefon i poinformować wszystkich sąsiadów o imprezie. Na pewno



przyjdą, przecież każdy lubi darmową wyzerkę (możesz przygotować ją sam lub zamówić catering) i dobrą zabawę. Cała reszta nowości oferowanych przez dodatek skupiła się właśnie na zapewnieniu simom dobrej zabawy w zależności od tego, co lubią. Żeby wszyscy byli dobrze ubrani, pojawił się kuferek z przebrańkami; jeśli impreza zamiera, możesz wezwać mima, który rozrusza towarzystwo. A może wolisz romantyczne spotkanie przy ogniu? Kominiek w zamkniętym pomieszczeniu możesz zastąpić porządnym buzującym ogniskiem, a zamiast magnetofonu wziąć gitarę w ręce i pospiewać. A może rozzerwać towarzystwo i wynająć tancerkę lub tancerkę? Możliwości jest sporo i odkrywanie ich daje naprawdę wiele radości.

Co zyskujemy organizując imprezę? Cóż, nie trzeba chyba zbyt wiele tłumaczyć. Zapraszając wszystkich sąsiadów do siebie (a może ich być maksymalnie dziewięćdziesięciu dziewięciu) i bawiąc się razem z nimi, mamy okazję lepiej ich poznać, nawiązać silniejsze kontakty, a kto wie, może poznać tą (tego) jedyną. Oczywiście korzystają również sąsiedzi.

Niestety, jest jeden problem. Zorganizowanie porządnego balangi wymaga sporych nakładów pieniężnych. Dlatego - chcąc, nie chcąc - przez większą część rozgrywki musimy dbać o higienę, wysypiać się, prawidłowo odżywiać, chodzić do pracy itp. Pod tym względem nic się nie zmieniło i prawdę mówiąc, nie wydaje mi się, żeby jakkolwiek dodatek poczynił jakąś rewolucję w podstawowych zasadach gry. Na to trzeba jeszcze trochę poczekać - aż do wydania SimsVille, czyli dużo bardziej rozbudowanej wersji The Sims. Na razie możemy się bawić z naszymi simami.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Maxis/Electronic Arts

Dystrybutor:

IM Group tel. (022) 6422766

Internet:

www.maxis.com

Wymagania:

PI233, 32 MB RAM,

Windows

Akcelerator:

niekonieczny

Plusy:

- nowe możliwości wystroju wnętrz i zabawy
- na imprezie łatwiej kogoś poznać

Minusy:

- nadal większość czasu to The Sims, bez Balangi



*ALIEN PARANOIA to szalone przygody prześmieszego kosmity, który wydaje się być młodszym bratem Marsjanina z kultowych kreskówek Warner Bros. Kłopoty pana M rozpoczynają się w chwili, gdy z wielkim hukiem spada na planetę Obcych. Lot ku pomarańczowej planecie przypomina raczej spadanie kowadła do wody, a efekt katastrofy jest równie widowiskowy. Statek wbija się w glebę, rozsiewając wokół śruby, nakrętki, wałki i inne drobiazgi, które były silnikiem statku kosmicznego. Łatwo się domyślić, że zadaniem kosmity będzie odnalezienie wszystkich elementów jego space-shipa. W tej misji będzie mu potrzebna twoja pomoc.*

**Czarny Iwan**



Wygląda na swoje lata. W instrukcji można wyczytać, że gość liczy ich 212! Nie dziwota jednak, że nie można dostrzec zmarszczek na jego twarzy, bowiem głowa M to... owalny monitor! Ale mama by się zdziwiła, gdybyś ty tak wyglądała!

M nie leciał przez kosmos ot tak sobie. Jego celem była niejaka N, dziewczyna, z którą się umówił. Gdyby nie to, że facet zatopił się w grze komputerowej "Małe ludziki", pewnie by nawet zdążył. Teraz jednak pozostaje tylko gehenna na pomarańczowej planecie, gdzie flora i fauna wygląda, jakby żywcem przeniesiono ją z Cartoon Network. Cały świat, po którym krąży nasz Marsjanin w poszukiwaniu śrubek ze swego statku, jest maksymalnie kolorowy i jakby nieco szalony. Dlaczego? A czy widzieliście kiedyś gruszki na wierzbie? W Alien Paranoi można sobie odpocząć pod dziwniejszymi drzewami. Wszystko utrzymanie jest w maksymalnie jaskrawych, rażących kolorach. Do tej pory myślałem, że tylko Croc potrafi tak rzucić się w oczy, jednak po odpaleniu AP musiałem zmienić zdanie.

Kołące mi się jeszcze po głowie piosenka Lady Punk "Marchewkowe pole", bowiem marchewkowy to właśnie najczęściej spotykany kolor w AP. Zresztą sami widzicie na screenach, że przyćmiane okulary będą niezbędne, jeśli nie chcecie zwirować. Po sesji z AP przez następny

tydzień zastanawiałem się, dlaczego wszystko wokół jest takie wyprane z kolorów, mimo że nie używałem "zwykłych proszków".

Lokacje w Alien Paranoi są przede wszystkim bardzo duże, co przypomina mi niektóre miejsca w Croc 2. Tutaj jednak nie ma wyrównanej jedynej właściwej drogi. Jeśli chcesz, możesz pójść nawet w odwrotną stronę, chociaż nie daję gwarancji, że gdziekolwiek dojdiesz. Na pewno jednak trafilibyś na potok lub rzekę pomarańczowej cieczy (na wodę to to nie wygląda). Jeżeli M wypadnie do strumienia, już po nim. Rzeki są naturalnymi granicami wysp i kontynentów, a przedostać się przez nie jest prawdziwą sztuką. W rzekach pomarańczowego kisielu pływa takie coś, co z grubsza przypomina piranie. Mogłbym nawet powiedzieć, że to ryba, gdyby nie to, że pirania może również poruszać się po lądzie. Skacze wówczas jak piłeczka pingpongowa, jeżeli jednak będziesz chciał w swej naiwności ją odbić, odgryzie ci rękę. Noo, nieco przesadziłem, AP to gra bezkrwawa. M może na przykład palnąć wspomnianą złotą - czy raczej zieloną - rybkę, co skutecznie zniechęci ją do odgryzania ciała od kości. Wygląda to nawet śmiesznie, bo ryba traci wówczas całe chude mięso, zamieniając się w szkielet. W sumie M spotka około 30 - różnego autoramentu - zabawnych postaci. Mamy więc śmiesznego, grubego krokodyla, lekko zwiną żańkę, olbrzymią, krwiożerczą



rosiczkę, drapieżne smoki z wylupiatymi oczyma, a nawet tubylca, z wyglądu Pigmeja albo Aborygena. Hm... Te nazwy oddają tylko pewnie podobieństwo mieszkańców szalonej planety. Nikt chyba nie widział krokodyla składającego się z samej paszczy i okrągłego brzuszka, a coś takiego właśnie podskakuje na krótkich nóżkach. Inne stworzy są również... dziwne, ale łączy je jedno. Są naprawdę śmieszne! Alien Paranoia to przesycona humorem, zabawna gierka w konwencji TPR. Klimatem najbliższa jest Neverhood, natomiast wyglądem... tak naprawdę nie ma porównania. Chyba najbardziej przypomina owe, wspomniane na wstępie, kreskówki z Warner Bros. Tutaj

jednak nie jesteś tylko widz, ale i uczestnikiem. A jak się naprawdę wczujesz, to nawet częścią zwichrowanego świata. Od razu zastrzegam, że redakcja CDA nie będzie płaciła za twój pobyt w zakładzie zamkniętym.

Zanim M spotka N, czeka go wiele niespodzianek. Myślisz, że łatwo jest znaleźć nakrętkę nr 5 w wysokiej na metr trawie? Na szczęście nie jest aż tak źle, bowiem śrubki i inny łom pobłyskują metalem już z daleka i naprawdę trzeba by mieć bielma na obu gałkach, aby ich nie zauważyć. Kłopot jest jednak w tym, że dostępu do fantów każdorazowo bronią hordy mieszkańców planety oraz dodatkowe pułapki, których pomysłodawcy powinni w nagrodę sami je przechodzić. Może to być np. kilkanaście ruchomych platform zawieszonych tuż nad rzeką lub wąską grobla zachwaszczona mięsożernymi roślinami. Najgorsze są jednak tzw. The Mad Flautist, coś jakby skrzyżowanie strusia z kretem. Zwierzak ten siedzi w wysokich kopcach i strzela w naszego bohatera zieloną mazią, żeby nie powiedzieć - niegma. Ustrzelić natręta jest ciężko, bo chowa się w swojej norze i nijak nie daje się wykurzyć. Kilka takich stworów na drodze i można zakwitnąć ze złości. Nasz bohater ma bardzo słabe baterijki i wystarczy, że zostanie opluty dwa razy, a pożegna się z życiem. Oczywiście The Mad Flautist zostały ustawione w takich miejscach, że po prostu nie można ich ominąć. Jest to np. wąska grobla, która prowa-

## Jeżeli chcecie poczuć, jak to jest, gdy się pęka ze śmiechu, musicie zagrać w Alien Paranoia.

dać do niewielkiej wysepki z rotującą po środku śrubką. Dobiec do niej nie ma szans, mięsożerne roślinki skutecznie wyprzedzają "strusiokrety". Kończy się to tym, że praktycznie co 10 sekund zapisujesz grę lub ponawiasz w nieskończoność bieg przez kładkę. Wyśrubowany poziom trudności w AP to rzecz najbardziej niemita. Uprościć zabawy po prostu nie można, obejść czy pominąć trudniejszych etapów również się nie da. Oczywiście taki stary byk jak ja w końcu się z pułapkami upora, ale przecież gra kierowana jest raczej do młodszego niż papa Iwan odbiorcy. Jeżeli więc, Drogi Czytelniku, masz poniżej 10 lat, to raczej nie skończysz Alien Paranoi przed ukończeniem 20-stki, i to jest właśnie PARANOJA!

Żyć M nie byłoby warte funta śrubek, gdyby nie kilka sprytnych rodzajów uzbrojenia, które nasz zielono-niebieski ufoludek trzyma w zanadrzu. Pierwsza, podstawowa broń to kierowane promieniem lasera impulsy elektryczne. Aby wykończyć najmniejszego robaka, trzeba strzelić najmniej kilka razy, więc pociski elektryczne znikają w zastraszającym tempie. Początkowo mamy ich sto, lecz magazynki wyczerpują się bardzo szybko. Można je uzupełnić

### Paranoja M

Paranoja, obłęd - psychoza z usystematyzowanym zespołem urojeń, bez rozładu struktury osobowości. Najczęstsze postaci: obłęd-pieniaczy, obłęd-zazdrości, obłęd-pasterniczki, obłęd-reformatorski.

Psychoza to choroba psychiczna przebiegająca z zaburzeniami myślenia, spostrzegania, woli, uczuć, intelektu, powodująca zwykle trudności adaptacyjne i zaburzenia kontaktu. Najczęściej chorzy dotknięci psychozą nie mają poczucia choroby.

Etiologia większości psychoz nie jest dokładnie znana. Schizofrenię, psychozy urojenowe i choroby afektywne uważa się za psychozy wewnętrzne, pochodzące z zaburzeń neurobiologicznych, a nieprawdopodobnie genetycznych.

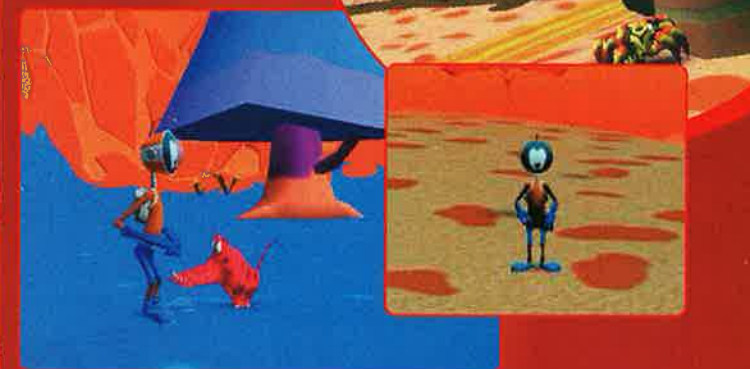
Wiele psychoz mogą być wywołane czynnikami reaktywnymi lub uszkodzeniami odrędkowego układu nerwowego (psychozy starcze, pourazowe, psychozy alkoholowe, infekcyjne, porażenie postępujące). Większość psychoz jest wyleczalna lub w wyniku leczenia oraz psychoterapii następuje znaczna poprawa.

W dwójki sposób. Przede wszystkim można znaleźć jakiegoś dużego kołosa i go wykończyć. Gdy przeciwnik zniknie, na jego miejsce pojawia się pakiet pocisków lub apteczka. Drugi sposób to klasyczny galop po planszy w poszukiwaniu błyskawicy, która jest symbolem pakietu pocisków. Rzadko jednak można po prostu wziąć sobie magazynki. Zazwyczaj w okolicy czai się jakaś bestia.

Inny rodzaj pocisków to bardzo zgrabne i skuteczne bumerangi. O ile ten zakrzywiony patyk nie wpadnie ci do wody, będziesz mógł go zabrać z

powrotem. Aha. I nie myśl sobie, że bumerangi wracają do rzucającego. M udowadnia, że jest inaczej.

Nie łam sobie też głowy pytaniem, po co M gruszki? Owoc ten jest bardzo pożywny i ceniony przez mniej agresywne stworzenia pomarańczowej planety. Możesz wykorzystać go do dokarmiania zwierząt, co z kolei pomaga w wielu trudnych sytuacjach. Gruszkami można np. skusić i obłaskawić wielkiego żółwia wod-



nego, który pławi się w pomarańczowym rozlewisku. Kiedy już wleziemy na żółwia, jedynym sposobem na zmuszenie zwierzęcia do zaakceptowania roli promu rzeźnego jest rzucanie mu przed pysk gruszek właśnie.

Największą radość to jednak wyklucie się małego Gorka z jaja. W kryzysowej sytuacji (tzn. wtedy, gdy jakaś bestia chce M odgryźć nogi) wystarczy rzucić za siebie znalezione jajko. W mgnieniu oka wykluje się z niego śliczny, czerwony stworek, który zagryzie naszego przeciwnika. Szkoda jednak, że maleństwo samo przy tym zniknie. Pociągające jest jednak to, że Gorka można mieć cały czas przy nodze jak wiernego psa. Śmieszne to stworzonko będzie towarzyszyło M do czasu pojawienia się na horyzoncie jakiegoś niemilucha.

Dobłą wiadomością dla graczy jest to, że Alien Paranoia została wydana w języku polskim. Tłumacze nie napracowali się wiele, bowiem M wydaje dziwne dźwięki, bliźsze piskom rozdeptanej myszy niż mowie. Nawet jeśli coś tam pod nosem mruczy, to jest to język równie obcy jak narzecze, którym posługują się postaci z The Sims. Pewną analogię znajdziecie słuchając Lisy Gerrard z Dead Can Dance (ta pani używała w "tekstach" gaworzenia niemowlaków).

Menuy w grze zostały oczywiście spolszczone. Dzięki temu dowiecie się np., że sound to dźwięki, i będziecie wreszcie mogli ustawić tę opcję bez lęku, że to np. grafika. Znacznie

ważniejsze zmiany wprowadzono na planecie, na której znalazł się M. Podczas swojej podróży często natrafia bowiem na drogowskazy i różne tablice informacyjne, dzięki którym gra posuwa się do przodu. Bez tych planów nie wiedzielibyśmy np., że wielki żółw nie podpłyne do M, dopóki nie rzuci mu się gruszki. Teraz jest już jasne, że należy dokarmiać niektóre zwierzęta. Wypisano to "po naszymu".

Alien Paranoia to najweselszy tytuł, z jakim miałem przyjemność ostatnio się zmierzyć. Na koniec muszę wam jeszcze zdradzić, że będziecie mogli poznać wybrankę serca naszego M. N pojawia się w całej krasie i okazałości, jednak nie spodziewajcie się odnaleźć w niej tych dwóch kilogramów kobiecości, jakie dźwiga Lara Croft. Jeżeli chcecie poczuć, jak to jest, gdy się pęka ze śmiechu, musicie zagrać w Alien Paranoia. Uwaga! Sesja powyżej dwóch godzin grozi paranoją!

Ocena:

7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Dynamic

Dystrybutor:

TopWare tel. (033) 81 303 16

Internet:

www.topware.com

Wymagania:

P 166, 32 MB, Win 98

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

• odjazdowa grafika

• polejny ładunek humoru

• wysza

Minusy:

• ekstremalny poziom

trudności

Demo na DVD 08/2001



# Egipt

## Przepowiednia Heliopolis



*W życiu tak już bywa, że za przyjemności trzeba płacić. Reguła, jak wiadomo, jest taka, że im większa przyjemność, tym drożej kosztuje. Nie jest to oczywiście prawda tak do końca: siedmioletni brzdąc, kupując gałkę lodów, funduje sobie większą frajdę niż sześćdziesięcioletni piernik zjadający wystawny obiad w wytwornej restauracji (zakładam oczywiście, że restauracja jest naprawdę dobra i po zjedzeniu kotleta nie musisz tam odstawić tańca brzucha). Zdarzają się też tzw. okazje (na które stać przeważnie tylko ludzi mogących potem wydać mnóstwo pieniędzy na adwokata, by w wyniku długotrwałych i męczących procesów odzyskać równowartość np. gałki lodów. Co prawda ci, których stać na usługi prawników typu "Fish i Ska", mają potem wiele uciechy na salach sądowych - oczywiście, jeżeli o ten typ zabawy im chodziło). Kupując grę Egipt: Przepowiednia Heliopolis, sprawisz sobie (ręczę słowem Generała) wielką przyjemność za bardzo niewielką cenę (dokładnie za 19,90 zł).*

### El General Magnifico

**G**ra jest pewnym ewenementem. Należy ją zaliczyć do gatunku, w jakim specjalizuje się firma Cryo - to znaczy do gier edukacyjno-przygodowych. Zaczynając zabawę, wcielasz się w rolę Tifet, młodej lekarki z Bubastis, która wezwana przez przybranego ojca, lekarza Jehudiego, ma rozwiązać sprawę dziwniejszej epidemii dręczącej mieszkańców Heliopolis. Chorują oni po zjedzeniu zwykłego, pszenne-go chleba. My, zbrojni w wiedzę XX-go wieku, gotowi jesteśmy stwierdzić, że przyczyną jest sporysz - trujący grzyb legnący się w źle przechowywanym ziarnie. Sporysz może istotnie wywoływać pewne wizje i halucynacje - o czym doskonale wiedzieli nasi pogańscy wroźnicy (i niektóre zupełnie współczesne epuny). Trujące są także odchody innego szkodnika spotykanego w spichlerzach - wółka zbożowego (bez skojarzeń, proszę!). Egipcjanie wszystko to uważali za kłątwy bogów. Tak czy owak, dziewczynko, którą animujesz, przyjdzie zaglądać do pałaców, świątyń, zbożowych silosów i portowych tawern. Będzie się też musiała wydostać z opuszczonych kamieniołomów, do których wrzucą ją niecierpiący wrogowie. Rozwikławszy zagadkę epidemii, Tifet zostanie obarczona zadaniem znalezienia odpowiedniego lekarstwa, a potem będzie musiała zająć się wykryciem spisku, jaki zawiązali kapłani z Teb przeciwko kapłanom z Heliopolis (egipscy bogowie może się i nie brali za tby, ale służący im kapłani i owszem - walczyli o wpływy zacieklej niż koty o swe terytorium). Pod koniec gra robi się prawdziwie trudna - wymknienie się z dowodami w ręku z domu podejrzanego wymaga pomy-

ślowości, przy której byłby spasował słynny Aresene Lupin. Postępy w grze wynagradzane są bardzo dobrze zrobionymi animacjami. Na do-miar przyjemności gra została całkiem poprawnie spolszczona.

Edukacyjny charakter gry uwzględniła wiedzę, jaką o starożytnym Egipcie zebrała współczesna nauka. Sek w tym, że jest to wiedza niepełna (w końcu i historia najnowsza kryje sporo tajemnic), a twórcy gry podjęli się dość ryzykownego zadania uzupełnienia niektórych zawiłości egipskich



wierzeń. I trzeba stwierdzić, że z zadania tego wywiązali się, o ile nie bardzo dobrze, to z pewnością przekonująco.

Przed wszystkim spróbowali zrekonstruować wygląd Heliopolis za czasów faraona Amenhotepa III. Większa część ruin tego miasta pogrzebana jest pod budowlami współczesnego Kairu, w grze jednak postarano się odwzorować wygląd tego miasta, które będziesz oglądał oczami naszej bohaterki. Za prawdopodobieństwo rekonstrukcji odpowiadają naukowcy z Francuskiego Narodowego Centrum Badań Naukowych. Intrygę gry oparto na scenariuszu, którego głównym zadaniem było chyba przybliżenie graczowi wyglądu stolicy za czasów XVIII dynastii i życia codziennego jej mieszkań-

ców. Podczas gry będziesz miał możliwość zajrzenia do Dokumentacji, w której zgromadzono ponad sto stron tekstu zgrupowanego w 7 głównych tematów (Budownictwo, Społeczeństwo, Rola kobiet, Religia, Medycyna, Życie codzienne i Rządy Amenhotepa III). Dostęp do Dokumentacji będziesz miał w dowolnym momencie gry, jeżeli więc gdziekolwiek się zagubisz, możesz sobie odreagować irytację, korzystając z wiedzy prezentowanej ci przez nie lada specjalistów. Do jednego tylko szczegółu można by się przyczepić - nie istnieją żadne dowody na to, że starożytny Egipt w jakikolwiek sposób komunikował się z Chinami, a przecie pokrzyk (mandragora) to chiński korzeń żen-szenia. Ale w końcu nie mamy też żadnych historycznych dowodów na istnienie... no, może zostawmy temat, by nie drażnić fundamentalistów, a zresztą stara zasada filozoficzna głosi, że brak dowodu nie jest dowodem braku. Była

kiedyś podobno taka znakomita gra komputerowa na jednym kompaku-cie: The Day of Tentacle firmy Lucas Arts. Nigdzie nie mogę jej kupić, lub odkupić, i wszelkie moje wysiłki spełzają na niczym, choć gotów byłbym zapłacić niemal każdą rozsądną cenę. Przestaję powoli wierzyć w jej istnienie, ale... brak dowodu na istnienie, nie jest dowodem na nieistnienie. Może moje rozterki pomoże mi rozwiązać któryś z czytelników CDA? Czekam na listy...

Fabule gry Heliopolis, jako się rzekło, skonstruowano tak, by dać graczowi możliwość dostępu do niemal całego miasta, ale zadbane też o jej atrakcyjność. Jest tu i walka o władzę, rozprzestrzeniająca się zaraza, wyścig z czasem, a nawet dość ciekawie skonstruowane zagadki matematyczne. Te zaś są niby proste, ale ciekawe - jak, na przykład, odlać dokładnie cztery litry cieczy z ośmiolitrowego pojemnika, dysponując dwoma dodatkowymi: pięciolitrowym i trzylitrowym? Trzeba ci też będzie zająć się siedmioma klasycznymi pytaniami, na jakie musi odpowiedzieć każdy prowadzący śledztwo: Kto? Co zrobił? Kiedy? Gdzie? W jaki sposób? Dlaczego? i Z czym pomoć?

Trzeba przyznać, że graficy Cryo nauczyli się już kreślenia twarzy głównych bohaterów tak, że mogą się podobać (w pierwszej z tego typu gier, Wersalu, pyski dworaków były - jak mawiał Bułhakow w "Mistrzu i Małgorzacie" - "zupełnie nie do przyjęcia"). Niektóre z animacji są zaskakująco piękne, ale do tego Francuzi zdążyli już nas przyzwyczaić. Gra oferuje możliwość dokonywania automatycznych zapisów, ale możesz to też robić sam w dowolnym momencie. Jest też opcja wyświetlania dialogów. Sposób eksploracji obszaru gry nie jest kłopotliwy - gra zresztą podsuwa nam pewne rozwiązania kształtem kursora. W trzech miejscach przyjdzie ci wykazać się sporą pomysłowością, ale jeżeli okażesz się leniwy, gra posunie się do przodu i bez twojej interwencji - wystarczy cierpliwie poczekać.

Bardzo dobra jest też muzyka i oprawa dźwiękowa - niektóre z rozwiązań akcji przypominają te z Atlantis, gdzie w kilku miejscach trzeba było dobrze nastawić ucha. Wszystko to jednak nie wykracza poza to, co poznaliśmy do tej pory. Dlaczego więc nie jestem tak entuzjastycznie?

W podległości, że grę spolszczono i zrobiono to zupełnie poprawnie. Poza kilka niewielkich potknięć tłumacza - o nich później - gra została pozbawiona polskiemu odbiorcy niemal perfekcyjnie. Zaleję jej jest na przykład to, że podłożono prawie zupełnie nieznaną glosę (ze znakomitą dykcją). Dzięki temu nie muszę się zastanawiać - gdzie ja już słyszałem ten głos? A... to ten pan, co kiedyś nie grywał nikogo niż Hamleta, a teraz bawi się dla kotleta w transwestyty, by zdążyć obejrzeć swój ulubiony program telewizyjny. Zaskakujące, jak pracownicy potrafią być ludzie, którzy jeszcze niedawno rozważając skomplikowane problemy egzystencjalne, cytowali z lubością Herberta: "...to była tylko kwestia smaku". Ciekawe, smak im się pogorszył czy wymagania obniżyły?



Zespół lektorów i speców od dźwięku CD Projektu to świetni fachowcy i z niemałą przyjemnością chłonie się uchem efekty ich wysiłków.

Teraz o tych potknięciach. Nie jestem pewien, czy nie przesadzam, ale będę konsekwentny. Jeżeli tłumaczmy grę, której akcja toczy się w starożytnym Egipcie, to w usta jej bohaterów nie wolno wkładać zdań typu: "Uważają mnie za trupa i mi to pasuje!". To prawie tak, jak: "Ten hieroglif jest cool!". Tak mówią współcześni młodzi ludzie, sam tak



niekiedy mówię, ale dla pamięci Boya, Birkenmajera i Stomczynskiego starajmy się, by te tłumaczenia były "w duchu epoki". To nie są wielkie błędy, ale psują mi efekt niczym bąk puszczony podczas koncertu Mozarta. Przykład jest szczególnie rażący, bo w tym miejscu aż syknąłem, ale można by przytoczyć jeszcze kilka podobnych. Niektóre z tych potknięć podsunęli nam sami autorzy gry: kimże, u licha, jest Wielki Prorok? Ale niech będzie. Do zespołu CD Projektu mam prośbę: róbcie to, panowie, nieco staranniej. Pamiętajcie, że dawniej ludzie mówili nieco inaczej niż dzisiaj. Wiem, powiecie, że to w końcu tylko gra komputerowa, że wielu młodych ludzi nie zwróci nawet na to uwagi, bo jest to ich naturalny sposób wyrażania myśli - ale chyba powinniśmy sami przed sobą stawiać jakieś wymagania - prawda? Powszechność pewnych... nawet nie tyle norm językowych, co pewnego sposobu wyrażania myśli nie oznacza, że trzeba się z tym godzić. Nigdy nie miałem wielkiej admiracji dla języka Wiecha. Może się podobać albo nie, ale chyba wszyscy się zgodzimy, że w starożytnym Egipcie jest nie na miejscu.

Ale co ja się czepiam chłopców z CD Projektu? Posłuchajcie sobie otwierającego Evil Islands przeraźliwie grafomańskiego bambolenia, przy którym każdemu o jakim takim pojęciu estetyki noż się otwiera w kieszeni, a zrozumiecie, że są rzeczy, za które grozi się paluszkami, i są takie, za które można już tylko bić w mordę. I z tym optymistycznym zakończeniem oceniam grę Heliopolis na ucciwa, porządną szóstkę.

Ocena:

**6**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

Cryo

**Dystrybutor:**

CD PROJEKT

Tel. (022) 519 69 00

**Internet:**

www.cryo.com

**Wymagania:**

Windows 95/98/2000, Pentium

200 MMX, 32 MB RAM, karta

graficzna 4 MB

**Akcelerator:**

niepotrzebny

**Plusy:**

- niezła grafika
- dobra muzyka
- ładne animacje
- niska cena!

**Minusy:**

- zbyt szybka - w niektórych miejscach - reakcja gry na ruchy myszy





*Boś dawno temu, bo w roku 1986, w niezbyt odległej galaktyce wrzasa walka. Dwie frakcje robotów łamały sobie metalowe gnaty w czasie rzeczywistym. Gra hulała w 2D, zawierała sporo humoru i nosiła mocno epigonalny tytuł "Z". A za całość odpowiadała firma Bitmap Brothers.*

Mac Abra

**G**ra odniosła dość umiarkowany sukces komercyjny, ponieważ skrywała (moim skromnym zdaniem) jeden dość potężny błąd logiczny. Otóż szybkość produkcji jednostek w fabrykach zależała od tego, jak wiele prowincji miałeś w posiadaniu. Tzn. im więcej prowincji opanowałeś, tym szybciej produkowałeś nowe jednostki - a co za tym idzie: tym łatwiej zajmowałeś nowe prowincje - wówczas mogłeś jeszcze szybciej wytwarzać kolejne jednostki - a wrogowi trudniej było się temu przeciwstawić. Zrobiło się błędne koło, z którego wynikało jedno - kto szybciej chapnie na początku więcej terenu, ten wygra. A ponieważ komputer jakos nie miał problemu z szybkim przemieszczeniem wielu różnych jednostek w różnych kierunkach (a gracz i owszem), to nie było trudno domyślić się, kto będzie zwycięzcą w tym starciu. I na nic geniusz stratega, na nic wszelkie kombinacje, bo komputer miażdżył człeka masą swych żołnierzy. Pamiętam, że utkwilem chyba na 6 czy 8 levelu i po dzikich próbach jego przejścia odpuszcilem sobie tę grę na zawsze. Swoją drogą, grafika była w niej raczej przeciętna.

Mądrzy ludzie uczą się na swoich błędach. Czasem nawet długo. Prace nad sequelem Z rozpoczęły się bowiem... tuż po zakończeniu prac nad pierwszą grą. Mizerny sukces Z nie zniechęcił jego twórców, ale zmusił do przeanalizowania, co zrobiono źle, i krytycznej analizy własnych umiejętności. Stąd praca nad Z: SS zajęła ludziom z BB lat... pięć. Ha! Jestem pod wrażeniem. W tym czasie zmieniło się kilka założeń dotyczących scenariusza, engine 2D zastąpiony został przez 3D... i tak to się łączyło. Wiele rzeczy pozostało jednak (w

stosunku do Z) bez zmian. Stąd będę musiał wam przypomnieć parę zasad tej gry, gdyż zakładam, że niewiele osób aż tak dobrze tę grę pamięta.

W Z występują wyłącznie roboty. W sequele się to nie zmienia. Były tylko dwie strony konfliktu - teraz też. Obie nadal dysponują IDENTYCZNYM uzbrojeniem. (Tu twórcy wyjaśniają, że uczynili to specjalnie, gdyż wychodzą z założenia, że wtedy obie strony mają doskonale identyczne szanse wyjścia. Powołali się na przykład szachów. Co może do końca sensowne nie jest, gdyż w szachach obie strony mają dodatkowo identycznie rozstawione piony i figury... Ale nie czepiam się. W końcu to ich suwerenna decyzja.)

### Z pamiętnika Z-Eda

Nazywam się Z-ED-343-2345-AA34. Dla przyjaciół po prostu AA-34. Urodziłem się w sektorze A4 montowni BD-34C w 345 Fabryce Robotów Sektora Trzeciego. Byłem najmłodszy z 34 000 moich braci z serii produkcyjnej, może więc dlatego zawsze miałem przechłapanie. Wiecie, jak to jest ze starszymi braćmi - a to dosypia ci piasku do oleju, a to rozkręca śrubki w dyferencjale, a to doleją coca-coli do akumulatora. Jeden dureń włożył mi nawet swińskie zdjęcie - rozebrałem fundamente tokarki - do elementarza. Myślałem, że mi diody w przekładnikach służą ze wstydu, jak wyleciało w czasie lekcji. Co ja się zgryzoty i obciachu przez nich najadłem, tego i w 200 MB RAM-u nie zapiszę. Krótko mówiąc, w końcu

miałem dość ich towarzystwa. Postanowiłem wstąpić do wojska. Matka wszystkie manipulatory załamała, ojciec w milczeniu przecierał centralne soczewki, udając, że zaparowały wskutek małej usterki systemu chłodniczego. Ale nie dałem się przekonać. Wiecie, ten plakat reklamowy z Zednoldem "T-799" Schrottendźwige-ram i napisałem "zrobimy z ciebie prawdziwą maszynę do zabijania"...

Pewną ciekawostką w grze Z był sposób zajmowania kolejnych prowincji. Otóż należało zdobyć flagę stojącą w centrum lokacji - wtedy prowincja przechodziła na nasze konto. (Dodajmy, że mogła to uczynić wyłącznie piechota.) Co nie oznacza, że to samo działo się z budowlami wroga, które się tam znajdowały. Te należało zdobyć osobno (lub zniszczyć). Schemat ten dokładnie powtórzono w sequele, z tym że (uspokajam!) poprawiono to, co wytknąłem na początku. Liczba zdobytych prowincji nie ma więc wpływu na tempo produkcji. I dobrze, gdyż teraz zajmowanie możliwie dużej liczby prowincji w jak najszybszym czasie jest wprawdzie nadal zalecane, ale wcale nie jest gwarantem zwycięstwa.

Z: Steel Soldiers jest klasycznym RTS-em "militarnym". Rozumiem przez to, że główny nacisk położony jest właśnie na walkę. Nie na "drzewko wynalazków", nie na pracowite wyluskiwanie minerałów z gleby, stawianie rafinerii, elektrowni, solar kolektorów, budowę kombajnów, prowadzenie badań, upgrade'owanie struktur itp. Nie, rzeczą żołnierza jest walczyć, nie grzebać się w ziemi czy zajmować ekonomią. (Stale to powtarzam i zdania nie

**Z: Steel Soldiers jest klasycznym RTS-em "militarnym". Rozumiem przez to, że główny nacisk położony jest właśnie na walkę. I czarny humor.**



zmieniać). Stąd wątek "mineralno-ekonomiczny" jest (ku mej radości) w Z: SS potraktowany ulgowo. Ot, każda kolejna prowincja daje nam (w zależności od wielkości itp.) od 1000 do 5000 CZEGOS (niech będzie, że kredytek). I cała filozofia. No, prawie cała, bo jest jakby pewien limit "pojemności" naszego konta (na początku 10 000) i jeśli dostajemy na konto więcej, niż wynosi limit, to kasa ponad miarę przepada.

...Pierwszy dzień w wojsku. Pewnie będę musiał się uzienić, jak będzie chwila wolnego czasu, bo inaczej to chyba się overlockuję z dumy. Z rana wyfasowałem piękny egzozkielet - czysty tytan! I te męskie rozmowy: "wy\*\*\* mi stąd, ale już, szeregowy, bo jak \*\*\* w CPU, to trzy tygodnie będziesz krzemem popuszczał, cyfrowe niedoresetowany, taka twoja matryca w tę i na zewnątrz". Myślę, że 3/4 moich systemów analizy mowy będę mógł śmiało sprzedać i nawet tego nie pocuję.

Do wyboru mamy... jedną stronę konfliktu. Decyzja należy do ciebie :-). Do przejścia jest 30 leveli w trybie single (kampania). W każdej z misji mamy do wykonania cel główny (warunek zakończenia misji) oraz cele poboczne, które nie dają nam nic - ale ich realizacja pozwoli nam śledzić fabułę gry (bo wbrew pozorom fabuła w Z: SS jest). Dodajmy, że misje są naprawdę zróżnicowane - nie jest to "rozwal bazę wroga po raz n-ty w czasie tego popołudnia". Znaczący czasem jednak trzeba. Ale mamy sporo ciekawszych zadań: a to odbić jenców wojennych, a to eskortować do bazy jakiegoś VIP-a, a to kogoś wykraść, a to zabić konkretną osobę w obozie wroga, a to przechwycić budowlę, a to dokonać zwiadu, zając wyznaczoną prowincję itp., itd. Nie mogę powiedzieć, że bym się nudził w miarę upływu czasu, a to niestety nieczęsto się zdarza w RTS-ach, gdzie po jakimś czasie kolejne misje zalicza się rutynowo i raczej z recenzentkiego obowiązku niż dla własnej przyjemności.

Ciekawe, jaki dostanę przydział? Chciałbym być czołgiem, najlepiej ciężkim, zresztą lekkim też mogę być. Już by mi żaden braciśzek więcej nie podskoczył.

Przywałę raz i się zdowngrajduje, frajer skubany. Zresztą mogą być nawet robotem konstrukcyjnym. Zapytałem kaprala, ale ten aż zaokrążył na stykach i aż coś mu chrupnęło w mikrofonie, więc zrozumiałem tylko "na samobieżny kibel przerobię!!!". Znaczący zrozumiałem więcej, ale reszta to były tylko aluzje - głównie na temat mojej marny. Co za buc, w cywilu był pewnie co najwyżej plugiem trzyskibowym, a tu się na lepszych od siebie wyżywa...

Akcja toczy się aż w 6 różnych światach - m.in. pustynnym, tropikalnym, wulkanicznym, arktycznym, a każdy z nich wygląda naprawdę inaczej i żyje swoim życiem. Co prawda fauna i flora nie ma żadnego wpływu na akcję gry, ale dzięki temu otoczenie wygląda mniej sterylne. A jak sami wiecie, sterylność to częsta wada gier w 3D. Przy czym chcę nieco kwaśno zauważyć, że każdą misję zaczynamy praktycznie od zera - tzn. nie licząc na to, że jednostki nabiorą doświadczenia, że zobaczycie te same jednostki w następnej misji itd. Nic z tych rzeczy...

Trochę szkoda, że nie ma w grze tutoriala. Wprawdzie sterowanie jest nietrudne (do tego jeszcze wrócimy), ale... co by szkodziło? Twórcy poszli inną drogą - pierwsze misje są tak skonstruowane, że - poniekąd - są tutorialami, gdyż uczą nas wykorzystywania kolejnych budowli i możliwości naszych żołnierzy. Do tego dołożono jeszcze tryb SKIRMISH, w którym możemy pograć w solowe partyjki z komputerem, predefiniując otoczenie, ilość kasy itp., itd.



Trafiam do piechoty. Znaczący to Piechota Zmotoryzowana, ale te motorki to my... znaczący w nogach mamy i tak nam tu dają popalić, że się cieć chłodząca w nich zagotuje i olej uszami będzie sikał. Tak przynajmniej obiecał nam nowy dowódca. Podziękuj nas, że, tak czy siak, pojedziemy na części ziemne, więc jakiś pożytek z nas jednak będzie.

Z: SS jest grą, która aż się prosi o grę w sieci. To widać, słychać i czuć. Mnogość opcji zapewnia dobrą zabawę. Co powiecie np. na grę w sojuszu z komputerem kontra inny gracz - w trybie annihilation (czyli mam coś wyjaśnić?) lub command centre (zniszcz centrum dowodzenia wroga) albo theft (musisz w ciągu np. 10 minut zlokalizować i podwędzić wskazany obiekt). Nie wspominając o assassination (czyli wykonanie lub ochrona przed eksterminacją) wyznaczonego robota itd. W sumie może sobie pogrywać do 8 graczy naraz



- i gorąco taką zabawę polecam. Bo choć AI kompa jest wysokie (jak na dynamiczny RTS), to jednak nie ma jak człowiek po drugiej stronie.

Skoro już mowa o AI. Nie zwykłem ostatnio chwalić AI komputera. Prawdę mówiąc, im dłużej gram, tym mniej poważam twórców AI w RTS-ach. Mam bowiem wrażenie, że oni brzydko nas kantują. Albo komputer nas wyraźnie podgląda, albo ma na początku fory (założył się, że w większości RTS-ów komputer w momencie startu ma albo kupę kasy, albo wybudowaną i ufortyfikowaną bazę, albo jedno i drugie). No i reaguje szablonoowo - daje się podpuszczać i głupieje, o ile zagramy



przykład, część moich żelazniaków prała się z wrogami, a reszta w pobliżu kibicowała (u kompa to samo), lecz raczej dlatego, że ustawiłem im neutralny poziom agresji. Jeśli da im się wysoką agresywność, to już inna sprawa. Wtedy kibice Legii (z "żyłoty") to przy nich pokojowo nastawieni intelektualści. A naprawdę, aż miło ujrzeć takie sytuacje jak, np. robot konstrukcyjny, który widząc, jak kumpel buduje fabrykę, a nie mając nic do roboty, sam z siebie zaczyna mu pomagać. Albo bez rozkazu szuka poranionych żołnierzy w swoim otoczeniu. A bombowce czy helikoptery - gdy im się kończy amunicja, same wracają do bazy, a nie krążą jak głupie. Czy taka sytuacja - wróg zaatakował masą piechoty + wsparcie czołgów. Po chwili nadział się na takie moje fortyfikacje, że linia Maginota to przy nich mały pikus. I dostał ciężki tomat. Po paru minutach nie dość, że zaczął ostrzelać artyleryjski moich stanowisk, to nadleciała chmara jego bombowców i zrobiła taki "kęśm", że aż szkoda mówić. Ale to moja wina, obronę p/lot zaniedbałem...

Mówiąc po ludzku, AI kompa nie jest oparte na ogólnie zakodowanych schematach zachowań, a dynamicznie reaguje na poczynania przeciwnika, starając się wykorzystać jego słabe punkty. Naturalnie (choć sporo zależy od poziomu trudności) nie będę popadał w przesadę: komputer, choć

## wZpomnienia...

Sami zobaczcie, jaki postęp dokonał się w grach od roku 1995.



Wojko... szkoła życia... Jasne. Chcecie szkoły życia? To macie parę lekcji: w otoczeniu wulkanicznym blachy szybko korodują od kwasu siarkowego zawartego w gazach. Na pustyni dowiedziałem się, że piasek w trybach bardzo paskudnie zgrzyta i znacząco zmniejsza żywotność systemów, a słońce potrafi rozgrzać płytę czołową do czerwoności w czasie kwadransa. (Swoją drogą, mam już wielką wprawę w grabieniu trawy za pomocą śrubokręta i pucowania kibla za pomocą szczoteczki do czyszczenia styków.)

Warto trochę wspomnieć o engine'ie gry. Jakiś przypomina mi on ten z Earth 2150. Nie wiem, czemu - ale jednak. Nie ma jakichś nadzwyczajnych możliwości, ale daje nam to wszystko, czego się obecnie oczekuje od gier 3D-zoomy, picture in picture,



niezgodnie z tym, jak oczekiwałem. Nie jest tak?

Tymczasem w przypadku Z: SS większość wspomnianych zarzutów może iść psu na budę. Przede wszystkim komputer nie oszukuje. Parę razy, wykonując samobójczy rajd (tak z zawodowej ciekawości), złapałem go "z opuszczonymi spodniami", gdy pracowicie wznosił swe struktury pilnowane przez załóżnie małą liczbę oddziałów. Plus. Po drugie, roboty nie są głupie. Wprawdzie - i owszem - zdarzało mi się, że, na

lietora z 16 MB granie nadzwyczajną przyjemnością nie będzie. Ale czasy. Na szczęście RAM tani jak nigdy dotąd!

"Fog of war" to słynna ciemność spowijająca zwykle mapę w RTS-ach. Tu jej nie uświadczycie. Ani, ani. Zastosowano logiczniejsze wyjście: widać wszystko... co jest zauważalne z danego dystansu. Tzn. rozmaite wzgórza, doliny itd. dostrzegamy z daleka. Wroga już nie, bo jest mniejszy. Duże struktury widać prędzej niż małe itd. W związku z tym nie zdziwicie się, jak na pozornie pustym szczyście góry ujrzycie najpierw zarysy wrogiej bazy, potem otaczające ją wieże strażnicze, a na samym końcu chmury wrogich żołnierzy. I zgodnie z logiką - z takiej góry widać i więcej, i dalej. Stąd snajper umieszczony w tym miejscu może gracko fuskać wroga, który nie wie, skąd lecą kule. I tak właśnie widzę rolę snajpera. :)



dowolny punkt obserwacji itd. Do tego oferuje całkiem niezłe wrażenia wizualne (ale o tym za chwilę) i nie jest specjalnie wymagający. Co znaczy tyle, że na C333, 256 MB RAM-u, Voodoo II 8 MB chodził po yapońsku: yakotako. 640 x 480, bez cieni, refleksów i mipmappingu, tekstury 16-bitowe - tu średnio wyciągałem około 20 FPS. Na C400, 256 MB, TNT 32 MB było już dużo lepiej, bo dało się grać w 800 x 600 + większość bajerków, choć całkiem komfortowo jeszcze nie było. Sugeruję nie mniej niż C500 + GeF + 256 MB. Wtedy mamy rozdzielczość choćby i 1152 x 864 w 32 bitach i ze wszystkimi detalami na maksa, a niżej 25 ramek na sekundę zejść nie powinniśmy. (Ogólnie bez 128 MB RAM-u i akcesoriów z 16 MB granie nadzwyczajną przyjemnością nie będzie. Ale czasy. Na szczęście RAM tani jak nigdy dotąd!)

No dobra, trzeba w końcu wspomnieć o uzbrojeniu. (Inaczej recenzja RTS-a się nie liczy.) Zatem 30 różnych jednostek i pojazdów. I wszystkie znamy - to różne rodzaje czołgów, dżipy, helikoptery, pojazdy minujące, artyleria itp. Nie oczekujcie tu na jakieś niezwykle i przyszłościowe systemy oręża. Podobnie jest z budowlami (20 odmian) - fabryki, magazyny, wieże wartownicze etc. Jedyną ciekawostką jest bunkier, który sam w sobie uzbrojony nie jest, ale chroni załogę przed lekkimi jednostkami przeciwnika. Ja tam chomikowałem moje roboty konstrukcyjne (nieuzbrojone) i techników, w momentach gdy wróg stał u bram. Przypominam, żeby nie lekceważyć piechoty (kilka odmian). Tak! Pyro (a nawet Psycho) jest naprawdę skuteczny w walce na bliski dystans i w niszczeniu wrogich struktur, a jest tani w produkcji. No i będzie nam zajmował wrogie prowincje, jak nie "BePePe" (biedna P...okrzywdzona :) piechota.

Dziś kazali się naoliwić na paradę. Z tej okazji dałem sobie wytatuować na ramieniu schemat procesora Intel 486 33 DX. To symbol naszego pułku i jego widok napawa przerażeniem wrogów... aaa, zapomniałem powiedzieć, służę w 6539 Pułku Piechoty im. Naddźwiękowych Bunkrów Szturmowych. To nie byle co! Naszym zadaniem jest likwidacja pól minowych przed atakującymi czołgami. Ciekawe tylko, że wcale nas tego nie uczyli. Pewnie będzie to na następnym szkoleniu.

O wrażeniach wizualnych więcej i wymowniej mówią screeny, które widzicie, niż moje słowa. Stąd powiem tylko, że są pozytywne - nie ma czegoś, czego bym się mógł czeplić. Za to warte pochwały są tekstury i modele większości pojazdów oraz budowli (o ile naturalnie mamy włączone wszystkie detale w menu). Są takie smaczki, jak pozostające osmalenia po wymianie ognia, pojazdy zostawiają ślady na śniegu itd. Eksplozje i efekty ognia - stanowczo powyżej przeciętnej. Podobnie jest z muzyką, której (dziwna sprawa) jakos

tak naprawdę to... nie słychać :). Tzn. jest gdzieś w drugim planie, tworząc klimat. Słychać jakieś orkiestrowo-symfoniczne aranże, jak i techno, a wszystko w zależności od sytuacji. Zastosowano tu system DIME: Digital Interactive Music Engine. A znaczy to tyle, że muzyka jest dostosowywana do wydarzeń rozgrywających się na ekranie. Może właśnie dlatego wydaje się czasem, że jej nie ma, bo za dobrze wtapia się w tło? Oprawa dźwiękowa także godna uwagi (dużo dobrej jakości speechów robionych przez wyluzowanych profesjonalistów - patrz akapit poniżej).

Humor. Z miał specyficzny smaczek, wywołany tak cut-scenkami, jak i odzywkami robotów. Sequel nie jest gorszy, może poza tym, że humor stał się bardziej, hm... czarny? Cyniczny? Sarkastyczny? W każdym razie radzę wsłuchać się w teksty wygłaszane przez jednostki na polu walki (dużo ich), jak i oglądać od A do... Z :) cut-scenki. Tych za wiele nie ma i są zrealizowane w konwencji komiksowej animacji. (Jak dla mnie średnio atrakcyjnej wizualnie.) Nie pamiętam już (to w końcu 5 lat!), ale w Z były chyba renderowane? Jeśli tak, to byłby to spory krok wstecz. W każdym razie ironii tu sporo i to w dobrym gatunku. Tyle że bez znajomości angielskiego nie docenisz tego.

Obsługa jest prosta, ale wymagająca pewnej wprawy - szczególnie na początku, gdy trzeba się przyzwyczaić do okienkowego menu u góry, którego poszczególne tryby włączamy/przełączamy klikaniem dużych ikon. Adaptacja przebiega szybko, choć (co już wspomniałem) przydałby się jakiś tutorial. Wskazane jest posiadanie trójprzyciskowej myszy (wskazane - ale niekonieczne).

Podsumowując Z: Steel Soldiers, warto wspomnieć o jednej wadzie, która sprawia, że ocena jest niższa, niż mogłaby być (o 1). Jest nią niestety zaznaczający się brak oryginalności. Z: SS jest grą naprawdę dobrą, do której zachęcam. Ale prawda w oczy kole - nic NAPRAWDĘ nowego w niej nie znajdziemy. Wszystko, co tu jest pokazane (zwykle z polotem) - już wcześniej gdzieś, kiedyś było. (No dobra, bunkra nie pamiętam...) Być może długi czas tworzenia sprawił, że to, co było w momencie zaimplementowania w grę odkryciem, w chwili debiutu stało się normą? Nie wiem. Za to wiem, że w tym jednym elemencie Z wyraźnie utyka. Ale tylko w tym jednym.

Cze, mama! To ja, znaczy twój syn - bohater. Będę pisał krótko, bo łeb mi pęka i czerwono w oczach - kontrolki świecą. Wczoraj odebrałem pierwszy żółt i śmy se dali w błachę, kumasz. Trza się było zabawić, bo my już prawdziwi żołnierze są. Ten rozkalibrowany kosiarkarsyn, kapral, co to żadnej cewce nie przepuści (nic, ino by indukował i indukował), puścił impuls, że niedługo na front jedziemy. To tylko parę dni ma potrać, nie chrobocz. I jak przyjadę na przepustkę, to zrób mi drut miedziany w elektrolicie i z olejem mineralnym, bo jak na ten wojskowy suchy prowiant patrzę, to mnie aż w hydraulicie strzyka i bieguny mi się przemieszczają. Będę kończył, bo z dekodera puszczili MP3 z sygnałem alarmowym. Ahaaaa... zapytaj taty, co to znaczy "kamikadze" oraz "jednorazówki". Słyszałem, jak tak o nas mówił jakiś pułkownik. Twój AA-34.

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
EON Digital/Bilmap Brothers  
**Dystrybutor:**  
LEM tel. (022) 6428165  
**Internet:**  
www.bilmap-brothers.co.uk  
**Wymagania:**  
P266, 64 MB, Win 9x, DirectX  
**Akcelerator:**  
konieczny (8 MB minimum)

**Plusy:**  
• ogólnie audio/video  
• humor  
• porządna AI  
• czadowy multiplayer  
• grywalność

**Minusy:**  
• mała innowacyjność  
• brak tutoriala  
• oddziały nie nabierają doświadczenia  
• intro takie sobie wizualnie

Demo na CD 07/2001



# Waterloo

## LBN

*Czasy wojen napoleońskich wydają się być bardzo wdzięcznym okresem historycznym dla twórców gier strategicznych. Geniusz cesarza w dziedzinie polityki, jak i strategii wojennej pozwolił opracować zupełnie nowe standardy toczenia wojen w XIX wieku, również dał impuls twórcom gier strategicznych do wypuszczania coraz to nowych tytułów osadzonych w realiach cesarstwa francuskiego.*

R. Cox

**M**ieliśmy okazję dowodzić oddziałami wielkiego wodza w kampanii rosyjskiej, bronić ziem cesarstwa przed wojskami koalicji w 1813 roku, teraz przyszła pora sprawdzić swe umiejętności dowódcze w największej bitwie w okresie "studniowego" cesarstwa - a mianowicie pod Waterloo.

Sto dni to ostatni okres rządów Napoleona I - od jego przybycia na wyspę Elba do Francji (1 III 1815) do powrotnej abdykacji (22 VI 1815). Po bezkrwawym opanowaniu kraju (wojsko przeszło na stronę cesarza) i zdobyciu Paryża (20 III 1815) Napoleon ogłosił ustanowienie monarchii konstytucyjnej i zadeklarował prowadzenie pokojowej polityki wobec państw europejskich. Mocarstwa koalicyjne odrzuciły tę deklarację, uznając Napoleona I za wyjętego spod prawa. Pokonany w bitwie pod Waterloo (18 VI 1815) przez armię angielską księcia A. Wellingtona i wspomagającą ją oddziały pruskie marszałka G.L. Blüchera, Napoleon I abdykował, następnie został zesłany przez Brytyjczyków na Wyspę Św. Heleny, gdzie zmarł (1821).

Waterloo jest trzecią z kolei grą strategiczną opartą na engine'ie Gettysburga. Podobnie jak w przypadku pierwowzoru, a także American Civil War, mamy do czynienia ze

godniejszej pozycji. Walka wymaga myślenia, a do zwycięstwa nie prowadzi mechaniczne i szybkie klikanie myszką. Mamy więc do czynienia z rozwiązaniem kompromisowym w odniesieniu do RTS-ów i klasycznych strategii turowych. Przed każdą bitwą należy dokładnie zapoznać się z polem walki i ustawieniami wojsk, na co niestety wpływu nie mamy. Do nas należy już czysto taktyczna robota, gdyż decyzje strategiczne podejmuje za nas głównodowodzący - w tym przypadku lord Wellington lub Napoleon Bonaparte. Możemy zapoznać się z rozstawieniem wojsk, ukształtowaniem terenu i przybliżonymi siłami przeciwników. Informacje z tym związane otrzymujemy dzięki stylizowanej na sztabową mapie, jak i dzięki dość szczegółowemu opisowi, który



niejednokrotnie zawiera przydatne podpowiedzi. Biorąc pod uwagę rozmiar pola walki, jak i liczbę jednostek biorących w niej udział, szczerze radzę zasięgnąć informacji przed rzuceniem swoich oddziałów do walki.

Waterloo pozwala przenieść się w rok 1815, by stanąć po stronie wojsk koalicji lub zostać jednym z generałów wielkiego wodza. Tytułowe Waterloo to liczące 1900 mieszkańców miasteczko leżące na północ od Brukseli. Bitwa, która odmieniła losy historii, jest tylko jednym z elementów gry, jako że przed decydującym starciem doszło do wielu potyczek, a nawet potężnych starć, które miały dać obu stronom szansę na zajęcie najdogodniejszych pozycji. Manewry lorda Wellingtona, głównodowodzącego siłami koalicji, jak i Napoleona I sprowadzały się do wzajemnego badania sił przeciwnika i jego możliwości bojowych. Grając na zwłokę dowodzący wojskami angielsko-pruskimi, dążyli do maksymalnego upadku morale oddziałów cesarskich, co w końcu udało się w stu procentach.

W związku z tym teatr działań wojennych nie jest ograniczony do jednej bitwy, a obejmuje również historyczne starcia, które miały miejsce przed finalną rozgrywką. Łącznie mamy do czynienia z dwudziestoma historycznymi bataliami, które zostały uzupełnione kolejnymi dziesięcioma o charakterze hipotetycznym. Scenariusz działań wojennych określonych jako

hipotetyczne oparty został na szczegółowej analizie sytuacji taktycznej w krytycznych dniach przed Waterloo, w pełnej zgodzie z faktami historycznymi popartymi relacjami świadków ówczesnych wydarzeń, jak i treścią rozkazów przesyłanych pomiędzy dowódcami. W szczegółach wygląda to w następujący sposób: co by było, gdyby Napoleon zaatakował o godzinie 9.30, a nie, jak to zrobił o godzinie 11.30. Ponadto jest kilka starć, które są zupełną fikcją, nie znajdując żadnego uzasadnienia w wydarzeniach z tamtego okresu.

Nie ma w Waterloo NLB opcji kampanii - wszelkie starcia są prowadzone w oderwaniu od siebie, aczkolwiek nie wyklucza to chronologicznej zgodności wydarzeń, którą pozostawiono uznaniu gracza.

Pierwsze kilka bitew ma charakter treningowy. Uczymy się - w warunkach polowych - manewrować oddziałami, stosować formacje - poczynając od batalionu piechoty, a na armii wielorodzajowej kończąc.

Tutorialowe zmagania z własnym niekarnym wojskiem, jak i z niezbyt poważnym przeciwnikiem wspomaganym są przez ukazujące się u góry ekranu instrukcje dotyczące korzystania z interfejsu, jak i taktyki wykorzystania oddziałów. Interfejs jest dość przejrzysty i niezbyt skomplikowany, choć na pierwszy rzut oka może sprawiać odmienne wrażenie. W zasadzie podczas wydawania rozkazów posługujemy się myszką i kilkoma klawiszami, które ułatwiają płynne zmiany formacji.

Opanowanie sterowania oddziałami wojska jest niezbędne dla rozegrania choćby najmniejszej potyczki. Pisząc najmniejszą, mam na myśli około dziesięć jednostek, w których łącznie jest około 4500 żołnierzy. Dla porównania - w największych starciach, określanych jako "masowe" (rzecze), bierze udział około 100 000 żołnierzy (po każdej stronie) w dziesiątkach, a nawet setkach jednostek. Zgodnie z XIX-wieczną doktryną wojenną wojska składają się z trzech podstawowych rodzajów jednostek: piechoty, kawalerii i artylerii. Jest to oczywiście duże uproszczenie, jako że każda z tych formacji - w zależności od państwa, z jakiego pochodzi i jakie jest jej przeznaczenie, dzieli się na szereg odmian. Obrazują to nazwy poszczególnych grup i ich umundurowanie, o czym jednak trochę niżej.

Skoro "wkroczyliśmy" już na pole bitwy, warto poświęcić kilka słów kwestiom związanym z taktyką. Doktrynę wojenną XIX wieku można określić w trzech słowach: "papier - nożyczki - kamień". Dla wyjaśnienia dodam, że chodzi o wyżej wymienione trzy formacje wojskowe. Największą siłą ognia dysponuje piechota - ustawiona w sztyku liniowym. Na takie rozstawienie najskuteczniejsza jest szarża kawalerii, która zostaje jednak unicestwiona, gdy piechota przyjmuje szyk "jeża". Ta formacja narazi naszych dzielnych żołnierzy na duże straty przy ostrzale. Dodatkowo wsparciem ogniowym służy artyleria, która bez osłony roznieślonej przez kawalerię piechoty staje się łatwym celem, dla dowolnej formacji wroga. (I tak bez końca: przeciwnik nożyczki, to ja kamień itd.)

Takie rozwiązania generują potrzebę ściślej współpracy pomiędzy wszystkimi formacjami. Oczywiście są to założenia, których realizacja na polu bitwy pozostawia wiele do życzenia. Oddziały topnieją w mgnieniu oka i niestety dość szybko wychodzi na jaw niskie morale żołnierzy wychowanych w duchu pruskiej dyscypliny. Fatalnie spisuje się na polu bitwy kawaleria (kierowana przez gracza), która zawsze ma jakieś "ale" przed dokonaniem szarży. Najczęściej po wydaniu rozkazu do ataku oddział konnicy wybiera sobie najbliższy do zaatakowania cel, co nie pokrywa się z założeniami przez gracza celami taktycznymi. Gdy wreszcie szarża jest już możliwa, wrogie oddziały zazwyczaj przyjmują odpowiednią, czyt. obronną, szyk, co wyraźnie nie podoba się kawalerii... i w rezultacie mamy całą brygadę jeźdźców szwedzących się w rozsypek po polu bitwy.

Drugi minus to realizm ostrzału artyleryjskiego. Rozumiem, że technologia wykonania działań w ówczesnym okresie pozostawiała wiele do życzenia z punktu widzenia celności. Gdy jednak stanowisko ogniowe wstrzelało się w oddział przeciwnika, wystarczyło kilka salw, aby zamienić cały batalion w składnię poszatowanych narzędzi wewnętrznych. Autorzy Waterloo nie mieli chyba żadnego pojęcia o tym, jakie spustoszenie w szeregach wroga czyni celne trafienie kartacza. Artyleria - strzelając celnie do stojących w miejscu oddziałów - po dwudziestu salwach jest w stanie zmniejszyć liczebność wroga o zaledwie kilka procent.



To tylko niektóre z niedociągnięć dotyczących realizacji walki, nie są one jednak bardzo uciążliwe dla zagorzałego fana strategii. Rekompensuje je atmosfera panująca na polu bitwy - tworzona przez okrzyki szarżujących konnych, rozkazy wydawane przez pomniejszych dowódców i przede wszystkim salwy oddawane przez stojących w sztyku liniowym żołnierzy. Metoda walki w linii, mimo że uznana za barbarzyńską i niezbyt skuteczną (marnotrawstwo żołnierzy), wydaje mi się najbardziej widowiskowa i fascynująca.

Widok, jaki rozciąga się przed nami po rozpoczęciu bitwy, niestety nie powala na kolana, aczkolwiek nie odbiega od dzisiejszych standardów. Pole walki jest niesamowicie rozległe, ale nie widać na nim dokładnie ukształtowania terenu (które wpływa na zachowanie się oddziałów). Oddziały prezentują się całkiem ciekawie z tego względu, że autorzy odwzorowali aż sześćdziesiąt oryginalnych wzorów mundurów, charakterystycznych dla epki napoleońskiej. Dla znawców tematu to prawdziwa gratka.

Cóż z tego, skoro oddziały są dosłownie miniaturowe. Wprowadzie Waterloo zostało wyposażone w kilkustopniowy zoom, jednak nie ma szans na prowadzenie bitwy w jakikolwiek zbliżeniu, które niestety ogranicza pole widzenia. W szczególności odnosi się to do bitew określonych jako masowe (przede wszystkim finalne, składające się z



czterech faz Waterloo). W takich bitwach z powodu ogromu przestrzeni i liczby oddziałów jedynym sposobem na ich prowadzenie jest maksymalne pomniejszenie widoku, co sprowadza się praktycznie do oglądania gęstoty flag jednostek i dowodzących nimi oficerów.



Nieciekawie rozwiązana została sprawa edytora bitew. W tej kwestii jesteśmy władni wybrać tylko rozmiar mapy i określić, która strona jest stroną atakującą, a która broniącą. Gracz nie ma wpływu na ukształtowanie terenu, jak i rozmieszczenie jednostek. Tak więc jest to bardziej losowy generator bitew niż edytor w dosłownym tego słowa znaczeniu.

Waterloo pozwala na grę sieciową nawet ośmiu dowódców. Można grać przeciwko sobie, jak też "drużynowo" przeciwko komputerowi. Rozwiązanie wspaniałe, jednak sypie się w grzyby w momencie, gdy jeden z graczy użyje pauzy.

Waterloo na pewno nie jest gwiazdą na firmamencie gier strategicznych, ale nie zasługuje też na potępienie, mimo wspomnianych wyżej niedociągnięć. Braki te rekompensuje klimat gry, a przede wszystkim fakty historyczne, które są jej głównym tematem.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Strategy First  
**Dystrybutor:**  
Virgin  
**Internet:**  
www.strategyfirst.com  
**Wymagania:**  
P266 32 MB 200 MB HD 16 MB karta grafiki  
**Akcelerator:**  
niekonieczny

**Plusy:**  
• RTS z ambicjami  
• epoka napoleońska  
• scenariusze bitew hipotetycznych  
• realistycznie odwzorowane umundurowanie

**Minusy:**  
• średnia grafika  
• idiołyczne wręcz zachowanie niektórych oddziałów (przede wszystkim konnicy)  
• widoczny chwila brak realizmu  
• niezbyt widoczne ukształtowanie terenu  
• nic nowego

Dostęp na CD 07/2001



# Gangsters 2 Vendetta

Kiedy dwa i pół roku temu na półki sklepowe trafiła gra ze stajni Eidos zatytułowana *Gangsters: Organized Crime*, wydawało się, że nie ona wszelkie atuty, aby stać się wielkim hitem. Miała oryginalną fabułę, masę ciekawych pomysłów i niezgorzłą oprawę audiowizualną. Doża było wówczas szum wokół *Gangstersów*, lecz patrząc na to z perspektywy czasu można stwierdzić, że sukces był chyba mniejszy, niż się spodziewano. Nawet nad Wisią *Gangstersi* nie uzyskali statusu gry kultowej, choć, jak dobrze wiemy, w naszym kraju co drugi nastolatek marzy o tym, aby mieć kark jak Mikulonowy byk, ogolony na zapalnik, lub "firmowe" dresy i zachodnią brykę, którą można wozić blondynkę mającą w głowie tyle szarych komórek co kanarek.

Uiver\_0132.Los Geyos Mizeria Death Squad

**B**yć może na *Gangstersach* szefowie Eidos nie zbili majątku, nie kupili sobie kolejnej wyspy czy odrzutowca, ale z pewnością gra sprzedawała się nieźle, a i recenzje zbierała pochlebne. Normalnym zatem posunięciem producenta w takim przypadku jest stworzenie sequela, dzięki czemu na tym biurku wyładowało pudełko z *Gangsters 2: Vendetta*. Oczywiście myśl przewodnia nie zmieniła się ani o jotę. Identyfikacja jak w części pierwszej, zadaniem gracza jest stworzyć organizację przestępczą, która przejmie kontrolę nad państwem, umownie nazwanym *Temperance*. W sumie do wykonania czy raczej zaliczenia jest dwadzieścia epizodów w osiemnastu miastach. Stworzono przy tym całkiem niezłą fabułę. Gracz wciela się w postać Joeya Bane'a, syna szefa mafii, który ginie z ręki gangsterów rywalizującego gangu. Joey obejmuje po nim schedę i, jak łatwo się domyślić, dokonując zemsty zanierza zapanować nad krajem.

Ponieważ od czasu premiery pierwszej części *Gangstersów* minęło sporo czasu, zatem postaram się przedstawić, tudzież przypomnieć, jak wygląda rozgrywka w tej grze. Wypada

w tym miejscu również wspomnieć o tym, że choć G2, sądząc po screenach, zapowiada się na wysoce skomplikowaną, to w rzeczywistości tak nie jest. Wystarczy włączyć na dosłownie piętnaście minut doskonały tutorial, aby bezbłędnie opanować prościutki interfejs. Później twoja kariera zależy już tylko i wyłącznie od zmysłu taktycznego i

## Ze słownika początkującego mafiosa

**Gangster** (z języka angielskiego) - członek gangu, przestępca, bandyta.

**Yakuza** - termin przyjęty do określenia japońskich organizacji przestępczych, ich członków lub też ogólnie japońskiej mafii. Nazwa yakuza (dosłownie "osiem - dziewięć - trzy") pochodzi ze starej (XVII-XVIII wiek) gry hazardowej w trzy karty ("sanmai - karuta") i oznacza osobę, która przegrała. Organizujące się w okresie Edo (1600-1868) grupy przestępcze przejęły ten termin, określając nim wyrzutków społecznych prowadzących walkę z konwencjonalnym społeczeństwem. Obecne organizacje yakuzy powiązane są m.in. z handlem narkotykami, hazardem i prostytucją, a liczba ich członków w 1990 była oceniana na ponad 88 tys., zrzeszonych w 3305 gangach. Członkowie yakuzy uważają się za spadkobierców samurajów i działają według ściśle określonego kodeksu honorowego.

**Mafia włoska** - tajna organizacja o charakterze przestępczym, mająca swoje korzenie na Sycylii jeszcze w okresie średniowiecza. Organizacja samoobrony ludności przed obcymi wojskami i napadami rozbójników. Po zjednoczeniu Włoch, posługując się hasłami separatyzmu sycylijskiego, służyła reakcyjnemu stronnictwu politycznemu. Ukształtowała się w drugiej połowie XIX wieku, uzurpując sobie prawo do zastępowania instytucji państwowych. Ludzie związani z mafią włoską opanowali wszystkie struktury władzy na wyspie, a później na znacznym terytorium Włoch i we władzach centralnych. Mafia włoska rozwinęła swoją działalność także w USA po gwałtownej emigracji zarobkowej Włochów do Ameryki od początku XX wieku. Mafia działa nie tylko na Sycylii, ale także w Kalabrii ('ndrangheta), Neapolu (camorra) i Apulii (sacra corona unita). Na czele każdej rodziny mafijnej stoi capo (szef) mający do dyspozycji "doradców" (consiglieri), a na samym dole drabiny znajdują się "zołnierze" (soldati). Szefowie tworzą rodzaj rady - "kopule" (copola). Na czele całej organizacji stoi capo di tutti capi ("szef wszystkich szefów"). Naczelną zasadą kodeksu honorowego jest "omerta", tj. przysięga milczenia. Wydaje się, że obecnie mija już okres potęgi mafii w życiu politycznym i gospodarczym Włoch.

**Prohibicja** - częściowy lub pełny zakaz produkcji i dystrybucji napojów alkoholowych. Często rozumie się pod tym pojęciem okres w historii USA (1920-1933). Wprowadzona została jako 18 poprawka do Konstytucji USA. Ratyfikowana 16 I 1919. Zakazywała na terenie USA produkcji, importu i eksportu, przewozu i sprzedaży wszelkich napojów alkoholowych. Wprowadzenie prohibicji w życie w 1920 w wyniku ratyfikacji było ogromnym sukcesem Amerykańskiego Towarzystwa Krzewienia Wstrzemięliwości oraz ruchu sufrażystek. Okres obowiązywania prohibicji był typowym przykładem zasady niezamierzonych skutków. Reformatorzy otwarcie twierdzili, że została wprowadzona przeciw "powszechnie znanym pijakim przyzwyczajeniom imigranckich robotników". Zamiast zachęcić mniejszości narodowe do przejmowania amerykańskiego sposobu życia, przyczyniła się do ich wewnętrznej konsolidacji. Właściwie wówczas ukształtowała się zorganizowana przestępczość (mafia). W rezultacie można było pić alkohol częściej, w gorszych warunkach, gorsze gatunki i po wyższych cenach. Ustawa skłóciła społeczeństwo amerykańskie, dzielące się na "suchych", tj. zwolenników prohibicji, i na "mokrych", czyli jej przeciwników. Zniesienie prohibicji było jednym z głównych haseł w kampanii wyborczej F.D. Roosevelta w 1932. Na mocy 21 poprawki została zniesiona.

**Cosa Nostra** (z włoskiego nasza rzecz, nasza sprawa) - włoskie określenie współczesnej odmiany dawnej mafii sycylijskiej, występującej obecnie w USA. Użyte po raz pierwszy w 1963 podczas składania wyjaśnień przed komisją senacką USA. Cosa Nostra składa się z 24 znanych tzw. rodzin mieszkających w różnych miastach USA, z których każda liczy od 20 do 1000 członków. Powiązania z legalnie działającymi przedsiębiorstwami pozwalają jej na "pranie brudnych pieniędzy". Mimo niewątpliwie włosko-sycylijskiej genezy, wg obecnych źródeł, Cosa Nostra składa się wyłącznie z rodowitych Amerykanów.

organizacyjnego, jakim obdarzyła cię natura. W zasadzie gra ta niewiele różni się od chociażby *Pizza Syndicate 2*. (Inna sprawa, że we wspomnianej *Pizza Syndicate 2* także mieliśmy do czynienia z mafią.) Jednak tu gracz nie musi piec pizzy, a w wolnym czasie terrorizować społeczność miasta. W *Gangsters 2: Vendetta* przemoc i walka z konkurencją są najważniejsze! Jako Joey jesteś szefem całej organizacji, a pod sobą masz gangsterów, którym wydajesz odpowiednie rozkazy. Rekrutuje się ich na podstawie ogłoszeń prasowych. Zdziwieni? Jeśli w naszych codziennych dziennikach królują ogłoszenia typu: "Seksowna osiemnastoletka zadziwi Cię. Zadzwonił XXX-XXX", to dlaczego w prasie w *Temperance*, kraju w oczywisty sposób wzorowanym na USA lat dwudziestych, nie mogą się pojawiać ogłoszenia gangsterów poszukujących pracy?

Podwładni posiadają różnorodne zdolności, o czym informują nas między innymi wymyślne pseudonimy w stylu "Lightning" czy "Hammer". Jedni doskonale strzelają, inni perfekcyjnie opanowali jazdę samochodem, który tak jak w filmach gangsterskich jest ważnym elementem wojny gangów. Ale o tym później. Te umiejętności rosną w czasie gry, tak jak w erpegach twoi podwładni stają się coraz lepsi. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że podwładnym możesz zapewnić ochronę w postaci czterech mięśniaków. W razie potrzeby zasłaniają oni



twojego gangstera, a kiedy atakujesz, wspomagają ogniem ze swoich puławek. Oprócz zwykłych gangsterów możesz również rekrutować specjalistów (np. kasiarzy czy porwaczy) oraz zabójców, którzy wykonają każde zlecenie.

Polecenia, jakie możesz wydawać, są różnorodne. Od defensywnych, typu pilnowanie własnej kwatery, samochodowy zwiad czy patrolowanie okolicy, do ofen-



**Gangsterskie gry to w ostatnich latach popularny temat. Kiedyś szokowały tematyką, obecnie po prostu się w nie gra jak w każdą inną grę. Sequel jednej z pierwszych pozycji o tej tematyce - Gangsters - pozwala na wcielenie się w postać szefa mafii.**

sywnych. Ofensywne to chociażby zabicie gangstera rywalizującego gangu, podłożenie bomby, zniszczenie siedziby przeciwnika etc. Nie samym wyrzynaniem członków wrogiego gangu człowiek jednak żyje i czasem trzeba wykonać inne zadanko. Brakuje kasy? No to co za problem zrabować trochę zielonych papierów w banku? Nie zabrakło także tak oczywistych spraw, jak chociażby przekupstwo. Przekupieni policjanci przyspekują oczy na twój nieczyny proceder, a świadek z wypchanym portfelem będzie milczał jak grób, choć widział jak twój mafiozo kogos sprzątnął. W zasadzie mamy do dyspozycji do-  
kładnie takie same roz-





kazy, jakie wydawał zapewne swym podwładnym Al Capone ponad siedemdziesiąt lat temu.

Z pozoru wydawać by się mogło, że wystarczy wydać odpowiedni rozkaz i po sprawie. Nie ma jednak tak łatwo. Nawet banalne zabicie wrogiego gangstera wymaga zmysłu taktycznego. Najprostszym sposobem jest zaatakowanie go, gdy wchodzi lub wychodzi z baru, siedziby czy jakiegokolwiek innego miejsca. Przeważnie jednak jest on otoczony wianuszkami ochroniarzy, a zatem niezmiernie ciężko go zabić i samemu nie dać się sprzątnąć. Zwykły atak nie ma większego sensu, lepiej jest wykorzystać sposób znany z gangsterskich filmów, czyli podjechać samochodem i ostrzelać wroga. Taki atak jest skuteczniejszy i bezpieczniejszy. Samochód jest ważny w Gangstersach 2 również z innych powodów. Dzięki niemu można się szybko przemieszczać, a w większości epizodów mamy limit czasowy, każda sekunda jest zatem cenna. Samochody, podobnie jak broń, kupuje się. Szkoda, że nie można zwyczajnie ich kraść tak jak w GTA. Warto odnotować, że do wyboru mamy różne typy samochodów. Nie tylko osobowe, ale też ciężarówki.

W arsenale natomiast znajdziesz raczej typowe broń służące do wyrównywania porachunków gangsterskich. Swych podwładnych uzbroisz w sławne Tommy guny, pistolety, snajperki, a z bardziej wybuchowych zabawek - bomby. Gnaty mają różny zasięg i siłę ognia. Ach, prawie bym zapomniał napisać o rzeczy, która ma istotny wpływ na przebieg rozgrywki. Mam tu na myśli zmianę pór dnia. Kiedy zapada zmrok, ulice miasta pustoszeją, łatwiej jest podejść przeciwnika, ale za to celność ognia maleje.

Z tego, co tu piszę, jasno wynika, że to wszystko już kiedyś, gdzieś, w jakiejś grze mieliśmy. Gangsters 2: Vendetta nie grzeszy może oryginalnością, raczej powieli pomysły z innych "gangsterskich gier", jak GTA. Pizza Syndicate 2 czy Gangsters: Organized Crime; nie zmienia to jednak w niczym faktu, że gra się znakomicie. Adrenalina wręcz się gotuje, gdy czas ucieka, a my jesteśmy dalej zakończenia epizodu niż bliżej.

Nic nie jest jednak doskonałe i w przypadku Gangsters 2: Vendetta muszę wytknąć autorom słabą animację postaci oraz przedpotopowe dźwięki. Odgłosy wydawane przez konających gangsterów, strzały z broni czy silnik samochodu są żenujące. Klika lat temu robiono lepszą oprawę dźwiękową w



Wchodzi facet na dyskotekę w Wołominie, a ochroniarz przy wejściu pyta:  
- Ma pan pistolet?  
- Nie.  
- A może ma pan nóż?  
- Nie.  
- Sikiere?  
- Nie.  
- Kasciek?  
- Nie, nie mam nic.  
Ochroniarz rozbija o murek butelkę, wręcza mu sztyk ze sterczącymi odłamkami szkła i mówi:  
- Ja nie mogę, to niech pan chociaż tulipana weźmie...



grach klasy B. Dużo lepiej jest z muzyką. W uszach słyszymy mariaż muzyki w klimacie z lat dwudziestych z filmową. Brzmi to bardzo ciekawie i w żadnym wypadku nie nuży. Wspomniane animacje też są jakby z innej bajki, takiej leciwej bajki. Samochód porusza się po ulicach mniej więcej tak, jak pojazd w osławionej grze Ghostbusters (kto to jeszcze pamięta?). Wygląda ładnie, ale animację ma koszmarną. Podobnie jest z postaciami. Niegorzej wyglądają, lecz oglądanie, jak biegają czy strzelają, jest tragiczne dla oczu. Panowie, w 2001 roku takie animacje? Na litość, nie! Na siłę mogę również wytknąć grafikom brak inwencji twórczej. Wszystkie miasta prezentują nam taką samą architekturę. Nie mówię, że brzydka, lecz gdy się patrzy cały czas na takie same budynki i parki, to po jakimś czasie staje się to nudne. Nie jest to także grafika tak imponująca jak w Pizza Syndicate 2. Jednak 16 bitów to w dzisiejszych czasach trochę mało. Detali też jakby niezbyt dużo, czyli grafika ujdzie w tłumie, lecz nie imponuje i szczerze powiedziawszy, z lekka rozczarowuje.

Bardzo ciężko mi jest ocenić w jednoznaczny sposób Gangsters 2: Vendetta. Czuję chyba lekki niedosyt, a z drugiej strony grało mi się w tę grę naprawdę przyjemnie. Wciąga jak mało która i nawet z lekka archaiczną grafiką oraz słabym dźwiękiem nie psują pozytywnego wrażenia. Myślę, że największą zaletą Gangsters 2: Vendetta jest odpowiednie wyważenie poziomu trudności gry. Oferuje ona graczowi duże możliwości popisania się zmysłem taktycznym, a przy tym nie jest nadmiernie skomplikowana. No i ten specyficzny klimacik...

Ocena:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Eidos Interactive

Dystrybutor:

IM Group

Internet:

http://www.gangsters2.com

Wymagania:

Pii 266, 64 MB RAM, WIN 98/ME,

4xOD, karta dźwiękowa

Akcelerator:

może być

Plusy:

- miłutki interfejs
- nie jest tak trudne, jakby się mogło wydawać
- klimat
- ładne cut-sceny
- kilka fajnych pomysłów

Minusy:

- grafika nie jest rewelacyjna
- animacja postaci
- brak jakichś rewolucyjnych zmian w porównaniu do Gangstersów

Demo na CD 08/2001

# DIABLO

## EXPANSION SET

### LORD OF DESTRUCTION

Nie minął jeszcze rok od premiery Diablo 2, a już na sklepowych półkach pojawił się dodatek noszący podtytuł "Pan Zniszczenia". W gustownym, jak to Diablo, pudełku dostajemy dwie płytki. Jedna przeznaczona jest dla miłośników ścieżki dźwiękowej z gry, druga najbardziej interesuje graczy.

yasiu

Po rozpakowaniu pudełka ukazuje się klasyczna zawartość. Najważniejsze z tego jest podwójne pudełko z płytkami. Mając już zainstalowane Diablo 2, wrzucamy jedną z nich do napędu CD i już po kilku minutach - potrzebnych na skopiowanie 800 megabajtów danych - możemy grać. Początkowo nie widać żadnej większej różnicy, to samo intro co wcześniej i to samo menu. Nowości ujawniają się dopiero przy próbie rozpoczęcia nowej rozgrywki. Kto śledził zapowiedzi ukazujące się w prasie i Internecie, wie, że są to dwaj nowi bohaterowie, którymi można grać. Więcej informacji o nich znajdziecie w instrukcji, a tu tylko kilka słów.

Pierwsza z nowych postaci to zabójczyni, Assassin, kobieta wyszkolona, aby zabić szybko i precyzyjnie. Siła mięśni nie jest jej najsilniejszą stroną, ale doskonałe wyszkolenie w "obsludze" lekkiej broni oraz w stawianiu magicznych pułapek czynią ją postacią bardzo miłą w prowadzeniu, nawet na samym początku. Jej towarzyszem wśród "kotów" jest druid. Wbrew pozorom, to nie siwowłasy brodaty wziadek wzywający trzęsącym się głosem pomocy sił natury. To silny człowiek, potrafiący rozwiązywać problemy zarówno przy użyciu siły fizycznej, jak i magii. W późniejszych fazach gry używając umiejętności transformacji, potrafi zmienić swe ciało w niedźwiedzia czy wilka. Potrafi również wzywać istoty pomagające mu w walce. Oczywiście to bardzo pobieżny opis nowych postaci, na podanie większej ilości informacji raczej nie ma tu miejsca. Dość powiedzieć, że obydwoma gra się przyjemnie i na pewno znajdą one swoich miłośników. Niestety, przydatności nowych postaci w grze internetowej nie mogłem sprawdzić w chwili pisania tego tekstu, gdyż do oficjalnej premiery sklepowej brakowało kilku dni. Z pewnością niedługo pojawi się tekst na ten temat, więc mam nadzieję, że wybaczyć.

Jak zapewne wiecie, Blizzard nie poprzestął na dodaniu dwóch nowych postaci. Dodatek w pełni zasłużył na wysoką ocenę za sprawą kilku innych nowości. Przede wszystkim pojawiło się trochę in-



nowacji. Znacznie powiększono pojemność skrzynki do przechowywania rzeczy. Również same przedmioty zostały poddane modyfikacji, a właściwie dodano całe mnóstwo nowych, często bardzo przydatnych elementów. Nie ma sensu wymieniać wszystkich nowych kategorii, ale trzeba wspomnieć o kilku najważniejszych. Tak więc pojawiły się przedmioty, które mogą być używane tylko przez konkretną klasę postaci. Są one zazwyczaj lepsze od tych "ogólnie dostępnych", a poza tym niektóre umiejętności działają tylko w połączeniu z nimi. Poza tym poszerzono możliwości oferowane przez przedmioty ze "slotami" - nie dość, że można znaleźć fanty pozwalające na zamontowanie większej niż wcześniej liczby przedmiotów, to jeszcze powiększono asortyment rzeczy, za

pomocą których możemy dokonywać modyfikacji. Teraz istnieje możliwość stworzenia naprawdę potężnych przedmiotów praktycznie od zera. Nic jednak nie zastąpi prawdziwych artefaktów, a szczególnie ich zestawów. Wszyscy kolekcjonerzy powinni się ucieszyć z możliwości poszerzenia swoich zbiorów.

Rzecz jasna, wszystkie te porzucane bez ładu i składu przedmioty służą jednemu celowi. A jest nim oczywiście gromienie przeciwników, których wraz z dodatkiem pojawia się jeszcze więcej i jeszcze bardziej zróżnicowanych. Nawet grając od samego początku, można spotkać nowe potwory, które nie stanowią większego wyzwania niż te starsze, ale na pewno urozmaicają grę.

A właśnie, wypadałoby jeszcze powiedzieć, na jakiej zasadzie to wszystko działa. Instalując Diablo 2 i dodatek do niego, otrzymujemy grę, która wygląda jak normalne Diablo 2. Nic w tym dziwnego, bowiem dostęp do całego nowego aktu oferowanego przed dodatkiem otrzymujemy dopiero wtedy, gdy wykonamy wszystkie zadania, jakie stawia przed nami gra nierozszerzona. Dopiero wtedy możemy wybrać się na pustkowie barbarzyńców, gdzie naszym celem będzie zabicie Baala, czyli (podobno) ostatniego złego, który zagraża naszemu światowi. Nowy akt to wyzwanie dla najlepszych, nie ma w nim ani chwili na odpoczynek, a mimo to zabawa jest przednia.

Uważam, że D2: LOD jest rzetelnym dodatkiem, nieoferującym być może zbyt wielu widocznych nowości, ale pozwalającym na nowo poczuć satysfakcję z gry. Tytuł ten na naszym rynku został wydany w postaci zlokalizowanej, a ta, podobnie jak wersja podstawowa, została wykonana na wysokim poziomie. Za cenę nieprzyporządkowaną o zawrót głowy każdy miłośnik Diablo otrzyma dodatkową dawkę rozrywki, a o to przecież chodzi w dodatkach.



Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Blizzard North

Dystrybutor:

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

Internet:

www.diablo2.com

Wymagania:

Windows, P233, 64 MB RAM,

CDx4

Akcelerator:

może być

Plusy:

- po prośbie dobry dodatek

Minusy:

- hmm, może mógłby być większy



## Defend the Fleet

## PEARL HARBOR

Zaiste, twórcy gier mogą wszystko. Mogą zmienić historię, mogą tworzyć bogów, mogą przykuć nas do monitorów, sprawiając, że "real-life" pójdzie sobie w odstawkę na dłuższy czas. Mogą sprawić, że gały wyjdą nam na wierzch, a w mózgu będzie się kołatać jedna myśl - "nieeeesamowite". Niestety problem w tym, że nie wszyscy - i nie zawsze. Jedni nie potrafią, inni ostatnio chyba nie chcą (nie będę pokazywał palcem, ale fani Star Wars wiedzą, do kogo piję).

## Matrix

**D**o jakiej kategorii zaliczyć twórców tej gry? Otóż moim skromnym zdaniem - do obu naraz. Tak jest, panowie z WizardWorks nie tyle, że nie potrafią nas zaciekać, co wyraźnie nie chcą nawet spróbować. Robią zwykłe gry niskobudżetowe i wyraźnie słyszę, jak ich twórcy mówią: "ludzie, za te pieniądze nie oczekujcie niczego wielkiego". I to się zwykle sprawdza. Zresztą przypomnę wam kilka tytułów: Robot Arena, Beachhead 2000, jakiś paintball, Camivores Ice Age... Jeśli pamiętacie reki tych gier, to wiecie, że regulamin brały bity albo nie wzbudzały nadmiernego entuzjazmu graczy. Jedyną grą WizardWorks, która zdobyła sobie jakąś renomę, jest seria Hunterów - Deer Hunter, Bird Hunter itd.)

I oto mamy na tapecie ich najnowszy produkt - PH: Defend the Fleet. Czym jest ta gra? Tu są dwie odpowiedzi: czymś, co zrobiono, by załapać się na (prawdopodobną) pearl-harbor manię, którą spowoduje zapewne ów intensywnie reklamowany film. W sumie zaś gra jest typową, do bólu, arcade'ową strzelanką, która aż się prosi o przeniesienie na konsolę i automaty coin-up. Mówi się, że żołnierz nie powinien myśleć - on ma tylko wykonywać rozkazy. I gra ta doskonale ilustruje tę tezę, gdyż w ciągu - hm... dwóch godzin, bo więcej grać się nie da - wasz umysł skazi co najwyżej jedna myśl: "hej, przecież to ewidentnie Beachhead 2000 przerobiony na PH!".

Nasze zadanie? Otóż siedzimy na dziobie statku i zasadniczo grzejemy (czemu zasadniczo - zaraz wyjaśnię) we wszystko, co jest w powietrzu. A są tam japońskie myśliwce (tu: w roli myśliwców bombardujących) - tak, słynne Mitsubishi Zeke vel Zero - tudzież masa cesarskich bombowców (Kate, Val), które starają się nam zrobić "kuku". Swoją drogą, samoloty są całkiem ładnie wymodelowane i gdyby nie to, że pomalowano je na jadowicie żółty kolor (!), to bym się ich nie czeptał. Ja wiem, że to arcade'ówka, ale...

Broni mamy multum (z czego podstawowa ma nielimitowaną amunicję), włączając rakietę (na szczęście niekierowaną!), działka, cekaemy itp. Jest nawet radar, żeby nie było za trudno - no i nie jest. Japończycy najwyraźniej już wtedy (na samym początku wojny) uznali, że samobójcze ataki rulez. Zatem walą falami, nie bawiąc się w jakieś niegodne samuraja uniki czy ataki z zaskoczenia. (Ci najambitniejsi prują od rufy, co utrudnia nam celowanie.) Jedynie, co należy zrobić, to naprowadzić celownik i pnąć odpowiedni klawisz. Ostrzegam, że czasami w powietrzu pojawiają się też nasze, tzn. amerykańskie, myśliwce, więc można niekiedy, ewen-



tualnie, zastanowić się, w co strzelamy. Ale niekoniecznie, gdyż "sprucie" swojej maszyny nie powoduje żadnych negatywnych konsekwencji. No cóż, gdy nasz niszczyciel Garland płynął kiedyś w osłonie konwoju, dostał rozkaz, by otwierać ogień do KAŻDEGO samolotu, który pojawi się w zasięgu jego dział. Na pytanie: "ale co będzie, jak stracimy swego", odpowiedź brzmiała: "niech będzie wam przykro". Hm...)

Nawiasem mówiąc, nie wiem, z czego są wykonywane te samoloty, gdyż po trafieniu odpowiednią dawką ołowiu, jak jeden mąż zamieniają się w nicłość. Ot, rozsypują się w powietrzu. (Wiem, wiem, gra arcade...) Od czasu do czasu życie uatrakcyjniają nam łodzie podwodne. Wprawdzie jest ich dużo mniej niż samolotów, ale i tak z 30x więcej niż Cesarstwo Japonii miało w całej swojej historii. Zatem opuszczamy lufę z nieba na poziom horyzontu i trzask! Po kłopotcie. Tak samo w kolejnych misjach, do znudzenia. To zresztą następuje dość szybko, myślę, że nawet największy fanatyk da sobie spokój po maksymalnie jednym dniu grania - bo albo się znudzi, albo ukończy grę.

Żeby choć wyróżniała ją grafika albo muzyka. Ale nie. Wspominałem już o ładnych, acz dziwnie pomalowanych samolotach. Reszta jest już gorsza - czasem wręcz brzydka (paskudne tekstury!). Nie wiem, jak to zrobiono, że gierka wymaga akceleratora, a widać piksele (czy raczej voxle?). Duuuuż sztuka. O muzyce mogę tylko powiedzieć, że jest. A jaka jest, ciężko mi powiedzieć, gdyż wołałem ją wyciszyć - efekty dźwiękowe są całkiem dobre, więc ich słuchałem. Dziwicie się? Naturalnie, możecie zapomnieć o jakimkolwiek multiplayerze itp. W zamian dodano co nieco informacji dotyczących faktycznych wydarzeń w Pearl Harbour ("uczymy i bawimy"? :)).

Jak ocenić PH: Dtf? Nisko. Raz, że jest do bólu trywialna. Dwa, że odgrzewane danie. Trzy, że poniżej przeciętnej, jeśli idzie o audio-video. Grywalność też ma mizerną. Cztery, że robiono ją ewidentnie "na odwal się", czego nie lubię, bo uważam, że robotę należy robić albo najlepiej, jak się umie, albo wcale. Stąd nikogo nie zachęcam do bliższego kontaktu z PH: Dtf. Myślę, że pieniądze lepiej przeznaczyć na pójście do kina - choćby na wspomniany Pearl Harbor. Zobaczcie, że japończycy umieli robić uniki, a żołdaci to byli piloci, nie ich maszyny.

Ocena:

3

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
WizardWorks Ltd.  
**Dystrybutor:**  
WizardWorks Ltd.  
**Internet:**  
<http://www.wizardworks.com/wwwprod.htm>  
**Wymagania:**  
P266, 32 MB RAM, Win 98/ME,  
DirectX 8, CDx4  
**Akcelerator:**  
wymagany

**Plusy:**

- nieco edukacji w grze
- możemy pocwiczyć mięśnie pała wskazującego
- ładne modele samolotów
- przyzwoite efekty dźwiękowe

**Minusy:**

- grafika jako całość osobno warto zaznaczyć żółte samoloty
- widoczny brak zaangażowania twórców
- szybko się nużydzi

# Masz już to:



# pewnie chcesz tego



Premiera polskiego czasopisma Oficjalny Magazyn Playstation2 coraz bliżej...



# Train Simulator

*Pociąg, a właściwie parowa lokomotywa, była pierwszym urządzeniem technicznym, którego wynalezienie pozwoliło homo sapiens przekroczyć niepokonaną od początku ewolucji barierę prędkości wynoszącą około osiemdziesięciu kilometrów na godzinę. Przez tysiące lat, wykorzystując siłę zwierząt pociągowych, człowiek nie był w stanie poruszać się szybciej. Nadejście wieku dziewiętnastego i wynalezienie silnika parowego błyskawicznie zaowocowało skonstruowaniem lokomotywy parowej. Początkowo pokraczna i wolna niczym ślimak, szybko przeobraziła się w monstrum, o którym pisał Julian Tuwim w swoim wierszu.*

R. Cox

**W**ynalazek ten dał początek nowej galei transportu masowego, dzięki któremu na wielkie odległości człowiek może przemieszczać siebie i wszelkie towary. Kolej "rozpleniła się" niczym stalowa pajęczyna gigantycznego pajaka, oplatając kulę ziemską swymi nićmi.

Postęp technologiczny nie ominął również kolei, nie widać już na stacjach buchających parą parowozów, które odchodząc do lamusa pozostały symbolem kolejnictwa. Pojawiły się silne i potężne lokomotywy spalinowe oraz elektryczne pociągi bijące rekordy prędkości, które powoli zbliżają je do prędkości osiąganych przez samoloty śmigłowe.

Zapytacie, po co to napisałem? Zatem znajdziecie mi kogoś, na kim nie robi wrażenia ogrom i potęga maszyn pędzących po stalowych szynach. Nawet małe dzieci zafascynowane foskątem pędzącego pociągu odwracają główki i z uwielbieniem wypatrują pojawienia się lokomotywy, której przyjazd oznajmiany jest przenikliwym dźwiękiem syreny.

Setki, a nawet tysiące ton żelastwa przemyskającego przed naszymi oczami mimowolnie wywołują gęsią skórę na plecach.



Pociągi budzą podziw, strach (złość, gdy się spóźniają), a niektórych nawet fascynują. Zastanówcie się, czy nie mielibyście ochoty zasiąść w kabinie maszynisty i poczuć, jak za pomocą jednego ruchu ręką wprawiacie w ruch ważącego 5000 ton potwora - poczuć, jak to jest zasiąść w pojeździe, który ma "pod maską" nie nędzne 350 koni, a na przykład 6000?



Co takiego jest w pociągach, że są tak niepopularne wśród producentów gier? Jakby nie było, pociąg jest ograniczony do poruszania się po szynach. Ktoś mógłby powiedzieć, że nie daje poczucia wolności, jakiego możemy zaznać, siadając za kierownicą szybkiego samochodu lub biorąc w ręce stery naddźwiękowego myśliwca.

To rzeczywiście ujmuje atrakcyjności takiej symulacji. Z drugiej strony, praca maszynisty nie wydaje się być zbyt ciekawa. Wieczne podporządkowanie rozkładowi jazdy i otepiałe wpiekanie oczu w niekończące się linie torów. Ciągłe to samo i chyba rzeczywiście nie ma czego zazdrościć.

Marzenia fascynatów już się spełniły, a to dzięki firmie Microsoft, specjalizującej się w symulatorach lotu, która postanowiła zrobić coś dla sympatyków kolejnictwa.

Do tej pory koleje znalazły swoje odbicie w wirtualnym świecie tylko w aspekcie ekonomicznym i logistycznym, więc nie licząc zapomnianego już "symulatora" stworzonego na C 64, Train Simulator jest dziełem precedensowym. Zastanawiam się, dlaczego tak późno?

Zalewają nas setki lepszych i gorszych symulacji samolotów, samochodów, czołgów i innego żelastwa (a nawet koni "żywych"). Co takiego jest w pociągach, że są tak niepopularne wśród producentów gier?

Cóż, w takim razie, wspaniałego może być w symulacji jazdy pociągami? W jaki sposób Microsoft chce przyciągnąć graczy do tak kontrowersyjnego produktu? Po pierwsze, realizm - nie powinno być tu miejsca na jakiegokolwiek udogodnienia związane z prowadzeniem maszyny, a po drugie, sposób oddania wszelkich niuansów dźwiękowych i wizualnych, dotyczących kolei. Kryteria standardowe, jakby nie było, dla symulatorów, jednak w przypadku tak specyficznej produkcji poręczka musi być postawiona maksymalnie wysoko.

Jak panowie z Microsoftu poradzą sobie z moimi wygórowanymi wymaganiami - przekonajmy się poniżej.

W symulacjach innych rodzajów pojazdów sprawa przedstawia się dość jasno. Mamy, dajmy na to, samochody wyścigowe i tory, na których się ścigamy, mistrzostwa, treningi i inne. Podobnie w przypadku typowo militarnych maszyn. Wojna, poszczególne operacje, pojedyncze misje i pewna całość układu się sama. Co począć z pociągami, który na dodatek nie jest opancerzony i uzbrojony?

Otóż mamy do dyspozycji sześć - de facto - istniejących linii kolejowych, które rozrzucono po trzech kontynentach. Dwie linie w Stanach Zjednoczonych, Europie i Japonii.

Dokonując wyboru linii kolejowych, jak i kursujących po nich pociągów postawiono na maksymalną różnorodność pod względem technologicznym, jak i historycznym. Europa jako ojczyzna kolei żelaznych reprezentowana jest przez pociągi parowe - legendarny Orient Express, wożący pasażerów przez przepiękne austriackie Alpy do lat 30 naszego wieku, oraz The Flying Scotsman, który to pociąg (a właściwie parowóz) w 1923 roku osiągnął rekordową prędkość 160 kilometrów na godzinę.

**Wysoka jakość wykonania oprawy graficznej, jak i dźwiękowej pozwala ocenić Train Simulator bardzo wysoko. Na plus działa również wysoki stopień realizmu.**

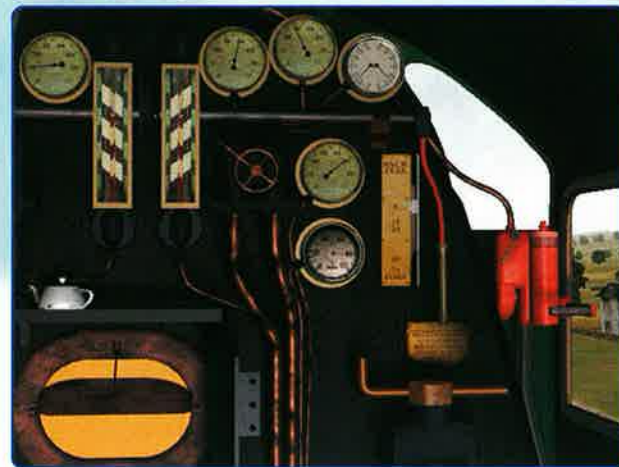
W Stanach Zjednoczonych pojeździmy ekspresem Amtrak Acela, ultranowoczesnym pociągiem, który kursuje między Waszyngtonem a Filadelfią, oraz pomścimy się, ciągnąc różnorodne ładunki przez dzikie ostępy na słynnej linii Burlington Northern Santa Fe Railway.

Niejakie rozczarowanie przynosi wybór linii w Japonii. Niestety nie usiadziemy "za sterami" najszybszego pociągu świata. Do wyboru pozostawiono nam Kyushu Railway Company oraz Odakyu Electric Railway. Pierwsza - to (prawie turystyczna) linia biegnąca przez malownicze tereny wyspy Kyushu, druga - to wręcz wiejska groza kolejka, która przewozi masy Japończyków do pracy w Tokio. Producenci Train Simulatora zapewniają, że trasy, jak i jeżdżące po nich pociągi w pełni odpowiadają swoim rzeczywistym pierwowzorom. Projekt każdej linii



konsultowany był wszechstronnie z wieloma wybitnymi osobistościami lobby kolejowego na całym świecie (nie wiem, dlaczego pominięto naszego ministra transportu).

Przed wstąpieniem w prawdziwą służbę kolejarską możemy, a raczej musimy, przejść naukę jazdy lokomotywą. Do wyboru mamy trzy typy lokomotyw, które wyróżniono ze względu na rodzaj jednostki napędzającej - lokomotywę dieslowską, elektryczną i oczywiście parowóz. W tutorialu zapoznamy się z przykładami dostępnych w Train Simulatorze maszyn. Szczegółowo skorzystaj z tej opcji, gdyż sterowanie lokomotywą nie jest, wbrew pozorom, łatwe, a każdy rodzaj napędu wymaga



odmiennych zabiegów, których niewykonanie prowadzi do katastrof kolejowych. Przed wyruszeniem w trasę radzę też dobrze zapoznać się z "kodeksem ruchu kolejowego", którego zasady nie sprowadzają się tylko do trzech podstawowych kolorów dobrze znanych kierowcom samochodów.

Informacje na temat ruchu na żelaznym szlaku znajdziecie w menu pomocy, które dość wyczerpująco opisuje wszelkiego rodzaju zdarzenia i działania zachodzące podczas jazdy pociągami. Posunięcie bardzo rozsądne z uwagi na precedensowy charakter gry, którą autorzy potraktowali bardzo poważnie. Nie polecam czytania helpa od deski do deski, bo to naprawdę obszerna lektura, aczkolwiek najważniejsze informacje należy pojąć, gdyż w innym przypadku nie pogrąży się zbyt długo. Kardynalny błąd na trasie momentalnie kończy bieg symulacji i nie wpływa dobrze na grywalność. Z drugiej strony, nie chodzi tu przecież o spektakularne łamanie zasad, bo nie takie było zamierzenie twórców.

Wracając jednak do poszczególnych linii, to warto kilka słów poświęcić rodzajowi zadań, jakie na nas czekają. Generalnie każda z linii ma swoją specyfikę, która wynika z jej przeznaczenia, historii i rodzaju pociągów po niej kursujących (co oczywiście jest zdeterminowane przeznaczeniem). Dla wszystkich wspólnie jest zadanie poznania trasy, czyli tzw. jazda próbna. Wybieramy jedną z dostępnych lokomotyw i możemy dokładnie spenetrować trasę między dowolnymi stacjami, o dowolnej porze roku, dnia i nocy. Dla mnie była to przede wszystkim okazja zbadania wytrzymałości lokomotywy i jakości torowiska, czyli jazda - im szybciej, tym lepiej. Nie powiem, żeby każda lokomotywa miała dosko-





nafe osiągi, jednak najlepiej wypadają ciężkie diesle, których nijak nie mogłem wykoleić.

Oczywiście czekają na was ambitniejsze zadania niż niszczenie taboru kolejowego.

Obie linie europejskie oferują standardowe przejazdy w różnych porach roku, od stacji początkowej do końcowej z przystankami w wyznaczonych miejscowościach, czyli eleganckie ekspresy, w których dba się o komfort pasażerów, bez specjalnych atrakcji na trasie. Ponadto jest cały wachlarz misji niecodziennych - w nich w naszych rękach jest ludzkie życie lub honor rodziny królewskiej. W Orient Ekspresie, na przykład, pojawi się morderca, którego pomożemy złapać, odczepiając na żądanie detektywa określone wagony, a



Flying Scotsman to ostatni ratunek dla honoru rodziny królewskiej, której wagony utknęły gdzieś na rubieżach Szkocji.

Mniej spektakularne misje znajdziemy w przypadku wyboru pozostałych linii kolejowych. W Japonii, zwłaszcza na linii Odakyu, czeka nas szereg stresujących zadań, które ograniczono do punktualnego pojawiania się na wszystkich wyznaczonych stacjach, zabierania i wysadzania na nich pasażerów. Zadanie nie jest tak proste, na jakie wygląda, a to ze względu na chorą - jak na polskie warunki - punktualność pociągów, jak i szeregu przeszkód występujących na trasie. Taką zawadą może być wyjątkowy natłok połączeń, uszkodzenie torów lub niedomaganie ze strony taboru. O wszystkich niedogodnościach, a przede wszystkim o nadzwyczajnych ograniczeniach prędkości informowani jesteśmy przed rozpoczęciem jazdy, a ich liczba czy też natężenie wpływają na określenie stopnia trudności.

Linia na Kyushu to raczej wycieczka spalinowym autobusem szybnym niż prowadzenie pociągu. Okolica jest naprawdę piękna, więc duże prędkości są wręcz zbędne. Poza tradycyjnymi stacjami musimy dla widzimisie turystów zatrzymać się czasami w szczerym polu, aby

mogli nasycić wzrok pięknem natury. Przedstawiciele miejscowej fauny często wskakują na tory i niestety nie mamy innego wyjścia, jak zatrzymać pociąg, ewentualnie dać sygnał dźwiękowy, co również niezbyt miło jest widziane przez kierownictwo.

Stany Zjednoczone to już inna para kaloszy. Nie ma miejsca na sielankę, ponieważ dostajemy w swoje ręce ogromny rozmiarów pociąg. Na najważniejszej w USA linii kolejowej, łączącej Waszyngton z Filadelfią, kursuje złożony ze zintegrowanych ze sobą sześciu wagonów i dwóch lokomotyw ekspres - Amtrak Acela. Elektryczny superpociąg (choć do TGV mu daleko) rozpędza się do 165 mil na godzinę i stanowi konkurencję dla linii lotniczych.

Jeżeli macie dość utyskiwań pasażerów na spóźnienia, warto spróbować swoich sił w roli maszynisty potwora kursującego na północnej części linii Santa Fe. Dosiądziecie tu potężnych dieslowskich lokomotyw, które są w stanie ciągnąć pod górę nawet sześćdziesiąt wypełnionych stalą wagonów. Ryczące monstra nie osiągały niewiarygodnych prędkości, ale jazda nimi to prawdziwa przyjemność. W tej części gry czekają nas naprawdę różne zadania. Od typowo manewrowej i dość aptekarskiej roboty, która polega na przestawianiu wagonów z jednej bocznicy na drugą, po

niebezpieczne misje prowadzenia wielkiego składu wagonów, które wypełniono łatwopalnymi materiałami, w wysokich górach, gdzie tory osiągną nachylenie 20 stopni. Najmniejszy błąd w takim przypadku kończy się utratą kontroli nad składem, gdyż w takich warunkach na nic się zda moc silników obu lokomotyw i pociąg nieubłaganie potoczy się w dół.

W zależności od tego, na jakiej trasie się poruszamy oraz jakiego rodzaju zadanie wypełniamy, różne są restrykcje za niewłaściwe kierowanie pociągami. Generalnie wykołowanie pociągu, spowodowane oczywiście nadmierną prędkością lub złym przełożeniem zwrotnicy, skutkuje natychmiastowym zakończeniem zabawy. Pomniejsze błędy zostaną nam wytknięte co do joty, nawet po zakończonym sukcesem kursie. Koniec



jazdy to również wynik zignorowania czerwonego światła. W lokomotywach rozwijających duże prędkości, jak i w przypadku ciężkich składów towarowych zainstalowano kamery procedury, które automatycznie zatrzymują pociąg, niezależnie od naszej woli.

Ma to wpływ na ostateczny wynik przejazdu. Na szczęście nie dotyczy to lokomotyw parowych, które wbrew pozorom można rozpędzić grubo ponad wyśrubowane limity prędkości.

Biorąc pod uwagę sterowanie pociągami, czyli manipulację wszystkimi dostępnymi w kabinie pokrętkami i dźwigniami, autorzy zapewniają o ich pełnej zgodności z oryginałem. Podobnie rzecz się ma z reakcjami pociągu na nasze działania. Mimo iż moja styczność z pociągami ogranicza się do bycia pasażerem, jestem skłonny twierdzić, że zachowanie pociągu podczas jazdy jest w pełni zgodne z rzeczywistością.

Wcześniej wspominałem, że sterowanie nie jest sprawą prostą. O ile w dieslu i lokomotywie elektrycznej opanowanie klawiszy nie nastęrczy

wielu problemów, o tyle w parowozach staje się nieco uciążliwe. Jakby nie było, musimy odwać robotę mechanika i palacza. Przy maksymalnej realistycznej konfiguracji jazdy powinniśmy nauczyć się całych sekwencji czynności, bez których pociąg nie ruszy lub zostanie uszkodzony (w każdej lokomotywie). W tych warunkach prowadzenie wymaga naprawdę ogromnego skupienia. Dla mniej cierpliwych przygotowano opcję uproszczonego sterowania, dzięki której jazdę można sprowadzić do dodawania gazu i hamowania. W takim przypadku komputer w parowozie odważy za nas brudną robotę dokładania do pieca, kontroluje ciśnienie w tłokach, dolewa wody itp. W pozostałych lokomotywach automatycznie synchronizuje hamulce składu i rozdziela moc między główną i pomocniczą lokomotywę. Jednym słowem, pozostaje nam dealektować się jazdą i podziwiać widoki.

A jest co oglądać! Tak dopracowanego pod względem graficznym symulatora chyba jeszcze nie było. Powala na kolana. Szczegóły oddane na najwyższym poziomie, niesamowita estetyka wykonania, wspaniałe modele pociągów, w których dokładność wykonania sięga ideału. Ruchomy pantograf w elektrycznej Aceli, spaliny wydobywające się z



ryczącego diesla i unoszone z wiatrem, a nade wszystko buchające dymem i parą przepiękne parowozy. Wraz ze zmianą temperatury spalania dym zmienia kolor, podczas postoju otwierają się zawory i para malowniczo pojawia się między kołami lokomotywy. Gwizdek i w niebo idzie kłęb pary, semaforzy świecą jak w rzeczywistości. Zmiany pory dnia, jak i pory roku nie dokonują się tylko na zegarku i kalendarzu. Niebo zmienia kolory - inny jest kąt padania światła. Jazda nocą to również przyjemność, gdyż dwustopniowe światła naprawdę rozświetlają okolice. Na szynach wagonów i potyskliwych korpusach lokomotyw błyszczą refleksy światła. Wynurzający się z kaniyonu pociąg najpierw rozświetla tory światłami (oczywiście wprzód słycać, że nadjeżdża), by później wyłonić się niczym stalowy wąż.

Dopracowanie elementów otoczenia torów uderza taką starannością, że warto też włączyć Train Simulator tylko po to, by podziwiać krainy, które przecinają linie kolejowe. Wyspa Kyushu urzeka zielonymi pagórkami i rozsiadniętymi wśród nich schludnymi miasteczkami, podmiejska kolejka przedziera się w gąszczu biurowców, a w ich oknach odbijają się przejeżdżające wagony. Ciężki pociąg na przełęczy w Montanie "wyławia" reflektorami przemyskające po torach i w gęstym śniegu spłoszone sarny. Orient Ekspres wiję się między ośnieżonymi alpejskimi łąkami. Przykłady mógłbym tak mnożyć bez końca, radzę jednak zobaczyć na własne oczy.

W trakcie jazdy istnieje możliwość spojrzenia na pociąg z sześciu perspektyw. Podstawowa perspektywa to oczywiście ta z kokpitu, w którym wszystkie wskaźniki są ruchome i podlegają wpływowi naszych działań. Możemy dowolnie się po nim rozglądać. Poza tym mamy kamerę zewnętrzną, dzięki której możemy obserwować obiekt z dowolnego punktu widzenia, oraz kamerę pokazującą "najazd". Taka różnorodność ujęć konieczna jest dla poprawnego manewrowania pojazdem. Dodatkowo przy doczepianiu lub odczepianiu wagonów dysponujemy kamerą pokazującą z góry czoło lokomotywy. Niespodzianką jest możliwość spojrzenia okiem pasażera, który może dowolnie rozglądać się po przedziale tudzież wagonie, wyglądać przez okno, a w Orient Ekspresie nawet palić cygaro. Szkoda tylko, że nie ma innych współpasażerów. Na szlaku, którym się poruszamy, panuje oczywiście ruch, co w niesprzyjających warunkach prowadzi do kolizji. Na przejazdach czekają zniecierpliwieni kierowcy, ale na peronach już nie widać oczekujących pasażerów. Nie można jednak mieć wszystkiego.

Na koniec warto poświęcić kilka słów sprawie dźwiękowej, która stoi na równie wysokim poziomie jak grafika. Muzyki brak, lecz nie ma to najmniejszego znaczenia ze względu na dźwięki, które towarzyszą

nam w trakcie jazdy. Pomijam stukot kół, bo ta sprawa nie podlega dyskusji. Najważniejsze są odgłosy jednostek napędowych poszczególnych lokomotyw. Cichy szum elektrycznych turbin Aceli, który rośnie wraz z przyspieszeniem, by dojść do jednostajnego wizu maksymalnych obrotów: stateczny pomruk diesla, który przeradza się w ryk ujawniający moc drżącą wewnątrz lokomotywy, i oczywiście miarowo rosnący huk tłoków parowozów. Słychać dosłownie wszystkie: klaksony samochodów, gongi na przejazdach, świergot ptaków, rżenie koni.

Dźwięk zmienia się w zależności od punktu widzenia, odległości i jest wspaniałym uzupełnieniem tego, co widać na ekranie komputera.

Wysoka jakość wykonania oprawy graficznej, jak i wspomniane wyżej zalety dźwiękowe pozwalają ocenić Train Simulator bardzo wysoko. Na plus działa również wysoki stopień realizmu, który może jednak wydać się niektórym koszmarem i to nie ze względu na trudność sterowania maszynami, ale ze względu na fakt, iż wszystkie zadania wykonywane są



w czasie rzeczywistym. Jest to zrozumiałe ze względu na charakter symulacji i jej bardzo specyficzny klimat, który z założenia nie może być poddany kompresji czasowej. Jednak dla niektórych perspektywa trzygodzinnej jazdy pociągami może wydać się za trwającą, co znacznie zawęży krąg odbiorców Train Simulatora.

Ocena:

8+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Microsoft

Dystrybutor:

Microsoft Polska

tel. (022) 6286924

Internet:

http://www.microsoft.com/games/

transim

Wymagania:

P11, 64 RAM, 32 MB grafika

Akcelerator:

konieczny

Plusy:

• doskonała oprawa graficzna

• dbałość o szczegóły

• równie niesamowity dźwięk, doskonale

zsynchronizowany z grafiką

• oryginalny pomysł i równie

oryginalne wykonanie

Minusy:

• brak kompresji czasowej?

• nic o PKP :)

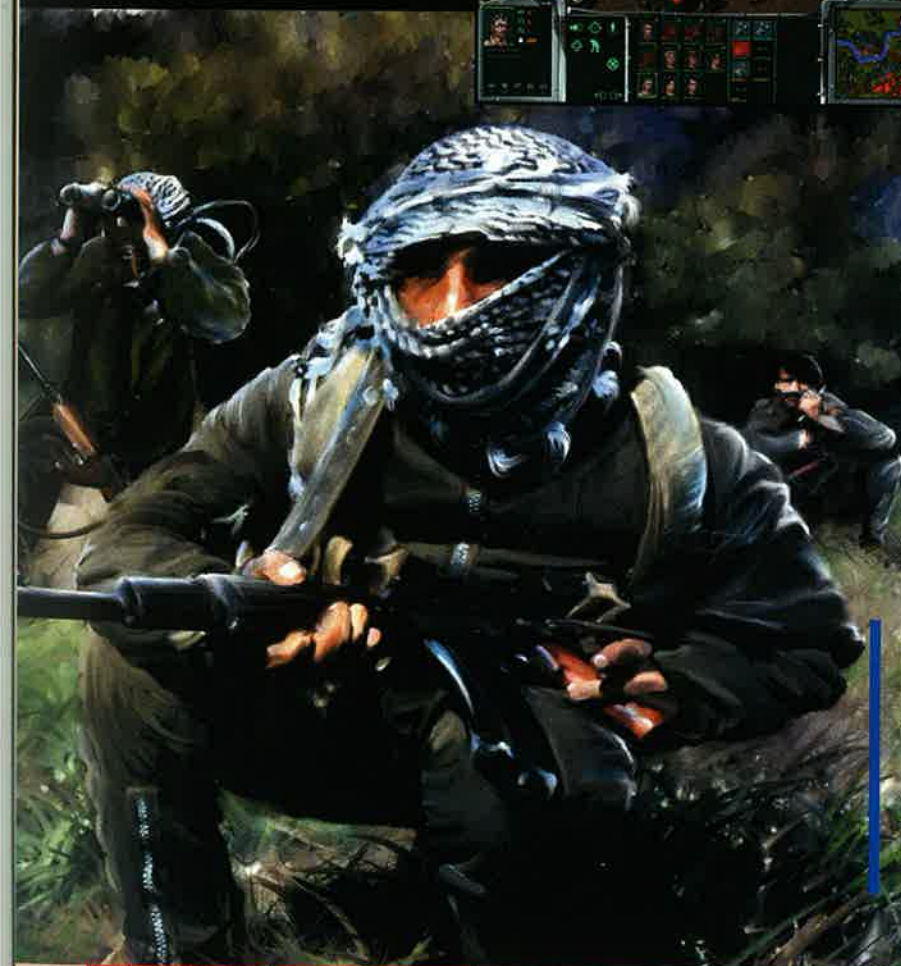
• brak pasażerów

• a gdzie jest konduktor?





# ORIGINAL WAR



Słowo "ciekawe" jest dobrym podsumowaniem tego tytułu. Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne, oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł wart sprawdzenia.

Zarzuty stawiane RTS-om znają chyba wszyscy. Zdecydowana większość produkcji należących do tego gatunku to gry wtórne aż do bólu i kalkujące schematy, które dobrze się sprzedają. Wyjątków jest niewiele i to właśnie one zdobywają serca graczy. Zapowiadany od jakiegoś czasu Original War należy do tych ambitnych, innych niż kolejne klony C&C. Dlaczego? Sami przeczytajcie.

## Yasiu

W historii wprowadza nas intro wykonane w formie szkicownika. W dobie trójwymiarowych animacji walących po oczach mnóstwem efektów takie interko robi naprawdę dobre wrażenie. Dowiadujemy się z niego, że w niedalekiej przyszłości odkryto dziwne urządzenie. Badania wykazały, że służy ono do przenoszenia się w czasie. Jednak jedynym "paliwem" dla tego urządzenia jest nowo odkryty minerał, syberyt, który występuje tylko na Syberii.

Może nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że syberyt okazał się jedyną substancją na świecie, za pomocą której można wywołać zimną fuzję atomową. Krótko mówiąc, było to źródło taniej i bezpiecznej energii. Problem w tym, że Syberia należy do Rosji. Problem... No, może nie do końca. Szczególnie gdy są możliwe podróże w czasie.

Jako Amerykanin gracz musi przenieść się w czasie dwa miliony lat wstecz, gdy Syberia była jeszcze połączona z Alaską i doprowadzić do tego, by całe złoża syberyty zostały przeniesione na Alaskę. Dzięki czemu za dwa miliony lat będą one należały do USA. Zadanie strony przeciwnej jest, jak nie trudno zgadnąć, dokładnie przeciwne. (Zagadka: ile mamy kampanii w grze? Tak jest, dwie! Po drodze przewijają się jeszcze arabscy terroryści, ale nie mają oni dla gracza większego znaczenia.)

Zazwyczaj scenariusz w tego typu grach istnieje tylko po to, by usprawiedliwić bezsensowną akcję. Tutaj jest



inaczej, scenariusz jest bardzo istotnym elementem gry. Wypada z klasycznych dla RTS-ów ram, czyli: zbuduj bazę, zbuduj jednostki, zabij wszystko... i jeszcze raz od początku. Prawdę mówiąc, moim zdaniem, jest on najsilniejszym argumentem przemawiającym za tym, że w Original War warto zagrać. Od dawna gram w RTS-y, ale nie udało mi się do tej pory tak mocno wczuć w sytuację widoczną na ekranie. Wszystko to dzięki rozbudowanej narracji, częstym dialogom i wpływowi, jaki gracz ma na rozwój akcji. Bardzo często podczas misji zmieniają się jej cele i nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że czasem są one... sprzeczne. Tak jak w jednej z początkowych misji - jeden z rozkazów każe nam zaprowadzić mały oddziałek na północny zachód, a drugi na północ. Od nas tylko zależy, komu zaufamy, ale rosyjski akcent jednego z ludzi wydających rozkazy pozwala się zorientować w sytuacji.

Takich ciekawostek, które nas zaskakują w czasie misji, jest zdecydowanie więcej. Nie będę ich zdradzał, żeby nie popsuć zabawy, ale muszę przyznać, że autorzy wykazali się wyobraźnią. Właśnie dzięki niej rozgrywka w Original War sprawia wszelkie pozory nieliniowej, chociaż w rzeczywistości jest trochę inaczej. Ważne jest jednak to, że kolejne misje nie są tylko oderwanymi od całokształtu zadaniami, a mają konkretne uzasadnienie w scenariuszu i, co bardzo ważne, są w dużym stopniu zróżnicowane. To, w jaki sposób sobie poradzimy z ich wykonaniem, ma

mniej lub więcej wpływ na dalszą rozgrywkę.

Udowodnić powyższe twierdzenie można bardzo łatwo, sięgając po kolejny atut gry. Jak wam już wiadomo, akcja rozgrywa się dwa miliony lat przed naszymi czasami, a co za tym idzie - dostawy zaopatrzenia są znacznie utrudnione. Dotyczy to również nowych żołnierzy. W Original War nie da się - co zresztą jest logiczne - wyprodukować nowych żołdaków w barakach. Czasem spotkamy członków jakiegoś rozbitego oddziału, czasem podeślą nam coś z przyszłości. Jednak generalnie siły, jakimi dysponujemy, są ograniczone. Na miejsce zabitego żołnierza nie możemy wyprodukować nowego. Owszem, w późniejszych fazach gry można szkolić małpoludy, ale nigdy nie zastąpią one pełnowartościowego homo sapiens. Dlatego o żołnierzy trzeba dbać, jak tylko się da. Nietrudno zresztą się do nich przywiązać. Każdy z nich to całkowicie inna osoba, z innym głosem, z innymi umiejętnościami i charakterystyką. Pomijając fakt, że wszystkie kobiety wyglądają tu jak faceci, to mamy do czynienia z całkiem sporym stadkiem różnych ludzi - dosłownie niezastąpionych. Powoduje to,



że wiele taktyk używanych w innych RTS-ach nie znajduje zastosowania w Original War. Znajdą się za to inne.

Każda jednostka może być trenowana w czterech specjalnościach - jako żołnierz, mechanik, inżynier i naukowiec. Wykonując zadania typowe dla swojej specjalności, postać zdobywa punkty doświadczenia i co za tym idzie - wykonuje powierzone jej zadania coraz lepiej. Doświadczenie zdobywa się również po ukończeniu poszczególnych misji. Wtedy wszyscy ci, którzy przeżyli, otrzymują dodatkowe doświadczenie rozdzielone między wszystkie umiejętności. To, że postać jest żołnierzem, mechanikiem, inżynierem czy naukowcem, nie przeszkadza jej w zdobywaniu innych umiejętności. Wprowadzić nie może używać specjalnych zdolności, ale i to jest przeszkoda do ominięcia.

Dzięki specjalnym budynkom możemy sprawnie i szybko przekwalifikować każdą postać do innej specjalności. Nie traci ona przy tym umiejętności wyuczonych wcześniej, więc szybko okazuje się, że sprawne szkolenie i przekształcanie postaci jest kluczem do zwycięstwa. Czyż nie przypomina to sytuacji na naszym krajowym rynku pracy? Przy okazji umiejętności warto powiedzieć, że z czasem bardzo istotną okazuje się mechanika. Dzięki niej nasi podkomendni potrafią prowadzić pojazdy, a te dość szybko stają się podstawową siłą bojową. Ich budowa jest sprawą bardzo



## ► Rekrucie!

Trwa nabór do  
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś  
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy  
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?  
Zaciągnij się i odleć!

## ► W V-Sieci znajdziesz

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerię
- konkursy, nagrody

- aktualizacja co godzinę
- interaktywność do bólu
- niespotykane rozwiązania
- pełna swoboda wypowiedzi

- najszybszy zrzut gier i najlepsze ceny tylko dla żołnierzy Valkirii.



► Dołącz do najbardziej aktywnej społeczności graczy!

login

terminal v.3.0



prostą, jeśli mamy odpowiednie zaplecze. Trzeba tylko wybrać rodzaj napędu i nadwozia oraz uzbrojenie. Po chwili potrzebnej na produkcję pozostaje tylko posadzenie za sterami dobrego kierowcy i ruszenie do walki. Im kierowca lepszy, tym lepiej pojazd spełni nasze oczekiwania, a to z kolei pozwoli skuteczniej gnębić przeciwnika.

Przebieg poszczególnych misji, jak już powiedziałem, jest zróżnicowany, ale warto się temu wszystkiemu przyjrzeć od strony technicznej. Dzięki wygodnemu i dobrze opisanemu interfejsowi oraz systemowi podpowiedzi (pojawiających się dokładnie wtedy, gdy są potrzebne) sterowanie grą już po chwili nie sprawia większych problemów i można skoncentrować się na rozgrywce. Ta, w porównaniu do klasycznych RTS-ów, jest dość ciekawa, a to za sprawą kilku elementów. O pierwszym z nich, czyli o rozbudowanym "systemie kadrowym", napisałem już dość sporo. Nauczysz się sprawnie korzystać z dostępnych umiejętności, możemy wykorzystywać dostępne nam siły w optymalnym stopniu. Kolejne smaczki związane są już z silnikiem gry. Bardzo często autorzy powstających RTS-ów obiecują nam, że w ich grze niezmienne istotne będzie ukształtowanie terenu. Czasem udaje im się te obietnice spełnić, ale chyba nigdy w takim stopniu jak w Original War. Tutaj, po pierwsze, liczy się kształt terenu, który, choć ciężki do zauważenia, ma znaczny wpływ na taktykę walki. Trzeba się nauczyć wykorzystywać różnice wysokości, strumienie, rzeki itp. do własnych celów, żeby skutecznie wypełniać zadania. To jednak nikogo nie zaskakuje, ale fakt, iż wysoka trawa ma właściwości maskujące, to już całkiem inna sprawa. Original War nie poprzestaje na trawie - również drzewa, krzaki, kamienie i tym podobne pozwalają ukryć się przed wzrokiem przeciwnika. Żeby wiedzieć, co nasze postacie widzą, trzeba obserwować ich pole widzenia przedstawione jako jaśniejsza część pola walki. Szkoda tylko, że tak naprawdę kryć się potrafią tylko żołnierze. Nie wiadzieć czemu, autorzy stwierdzili, że tylko im należy się szlachetna umiejętność czołgania się?

Wszystko to jest oczywiście bardzo ważne, jednak jest jeszcze jeden aspekt niezmiennie istotny dla odniesienia sukcesu. Wszyscy miłośnicy RTS-ów stawiają bardzo duży nacisk na dostępne w grze technologie i zasoby. Wydaje się, że Original War nie da im powodów do narzekania. Dostępnych technologii jest dość sporo, a wszystkie (zresztą nie tylko one) potrzebują zasobów, takich jak paliwo, energia i inne. Jednakże podstawowym budulcem, z którego powstaną nasze bazy i inne struktury, są skrynie

od czasu do czasu wysyłane z przyszłości do czasów, w których toczy się gra. Bardzo często wykonanie powierzonych zadań wymaga skupienia się na zbieraniu skrzynek pozwalających na rozbudowę infrastruktury. Skrynie, jak wspominałem, są przysyłane z przyszłości. Problem tkwi w tym, że technologia przeniesienia się w czasie nie jest jeszcze zbyt precyzyjna i każdy przetrzut zaopatrzenia łąduje nie tam, gdzie trzeba. Należy zatem dobrze słuchać i obserwować, żeby zaraz po wykonaniu przetrzutu ruszyć w jego stronę i dostać się tam, zanim zrobi to przeciwnik. W trakcie całej gry staje się to niezmiennie istotne, niemniej jednak będziemy wykonywać mnóstwo innych zadań. Przyjdzie nam bronić baz, atakować przeciwnika, przekradnąć się przez jego linie, ratować okrajone jednostki itp., itd.

Celem jest oczywiście osiągnięcie zwycięstwa. W Original War, przy ograniczonych zasobach, trzeba to osiągnąć jak najniższym kosztem. Po zakończeniu misji otrzymujemy dokładny raport o tym, co działo się w każdym jej momencie. Początkowo trochę trudno się w tym polapać, bo dane przedstawione są w formie graficznej. Po pewnym czasie przestaje to sprawiać problem, pozostaje jednak pytanie, po co to komu? Być może niektórym graczom przyda się takie podsumowanie ich działań, nie wnioskam. Kolejną rzeczą, występującą zawsze po zakończeniu misji, jest podział doświadczenia. Każdy z żołnierzy, który przeżył, otrzymuje równą jego ilość, ale jest ono rozdzielane pomiędzy poszczególne umiejętności tak, że podstawowej przypada najwięcej punktów.

I to wszystko. Dalej czekają nas już tylko kolejne misje i mnóstwo dobrej zabawy oraz śmiechu. Jednak z czasem nie można nie zauważyć kilku



wad, które - choć w niewielkim stopniu wpływają na rozgrywkę - to jednak są zauważalne. Haniebnym, moim zdaniem, niedopatrzaniem ze strony autorów jest brak jakiegokolwiek możliwości ustawienia naszych ludzi w formacje. Owszem, można tworzyć grupy wywołujące naciśnięciem jednego klawisza, ale będą to tak zwane "Luźne Kupy", a nie ładnie uformowane oddziały. Ponadto występujące czasem problemy z odnalezieniem drogi do punktu docelowego (szczególnie gdy zdąża do niego kilka jednostek stojących koło siebie) to wada, która potrafi być irytująca. Na szczęście da się z tym żyć.

To samo można powiedzieć o inteligencji komputerowych oddziałów. Poruszają się po wyznaczonych z góry ścieżkach i za nic nie chcą ich opuścić. Z jednej strony jest to zaleta - czasem ją wykorzystując można niewielkimi siłami pokonać znacznie silniejszego przeciwnika. Jednak na dłuższą metę taka głupota i szablonowość działania wroga nieco denerwuje.

Można by się jeszcze przyklepić do niektórych elementów oprawy graficznej, ale nie trzeba. Ogólnie rzecz biorąc, ludzie odpowiedzialni za wygląd Original War oddalił kawał dobrej roboty. Można by się czeplić, na przykład, efektów wystrzałów i skokowego obrazowania niszczenia budynków, ale na dłuższą metę przecież nie o to chodzi. Poziom oprawy dźwiękowej nie jest porażający, ale dostateczny, aby stwierdzić, że jest w porządku.

Graczy sieciowych z pewnością ucieszy informacja, że Original War nie próbuje być oryginalny w kwestii grania po kablu. Multiplayer pozwala czterem osobom korzystać z dobrodziejstw gry w Internecie, a w LAN-ie może się bawić do ośmiu graczy. Najciekawszy w tym wszystkim jest tryb, w którym dwóch lub więcej graczy prowadzi tę samą stronę. Takie starcie, po czterech żywych graczy z każdej strony, może być naprawdę ciekawe.

Właściwie słowo "ciekawe" jest dobrym podsumowaniem tego tytułu. Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne, oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł wart sprawdzenia. Według ostatnich informacji Original War powinien pojawić się w naszych sklepach pod koniec sierpnia.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Allstar Interactive  
**Dystrybutor:**  
CD PROJEKT  
Tel. (022) 519 69 00  
**Internet:**  
www.original-war.com  
**Wymagania:**  
P2 300 MHz, 64 MB RAM  
**Akcelerator:**  
niekonieczny

**Plusy:**  
• oryginalność  
• elementy RPG  
• możliwość korzystania z osłony dławanej przez teren

**Minusy:**  
• kiepskie AI  
• brak możliwości ustalania formacji oddziałów

Ocena:  
**8**

Dane na DVD 08/01

# PEARL HARBOR ZERO HOUR

*Ciekawe, ilu naszych Czytelników pamięta grę pod tytułem Blue Max? Weterani czasów Amigi czy Atari ST z pewnością ją pamiętają, gdyż była to w owym czasie jedna z kultowych pozycji. Młodszym natomiast spieszę wyjaśnić, że była to samolotowa strzelanka osadzona nieco umownie, ale powiemy, w realiach I wojny światowej. Taki rozbudowany River Raid z ładną jak na tamte czasy grafiką i toną świetnej zabawy.*

Ulver\_0132.Utmno

Cóż jednak wspólnego ma Blue Max z Pearl Harbor: Zero Hour? Otóż bardzo wiele, bowiem moje myśli po rozpoczęciu gry powędrowały właśnie do magicznego Blue Maxa. Identyczne zasady - taki sam punkt umiejscowienia kamery względem naszego samolotu, a jedyna większa różnica to realia, gdyż tym razem przychodzi nam polatać nad Pacyfikiem w barwach niezwykłego USAAF. Nie dajcie się jednakże zmylić tytułowi, akcja gry nie toczy się jedynie w czasie ataku japońskiego na Pearl Harbor, ale obejmuje całą wojnę na Pacyfiku. Polatasz także w bitwie o Midway, powalczysz o Guadalcanal, aby w końcu zetrzeć się z samolotami z wschodzącym słońcem na kadłubach nad obszarem Japonii.

Imponująco wygląda zestaw dostępnych maszyn, gdyż polatać możemy między innymi myśliwcami: Wildcat, Hellcat, P-47 Thunderbolt, P-51 Mustang, P-38 Lightning oraz bombowcami i torpedowcami Avenger, B-12 Flying Fortress czy B-29 Super Fortress. Po drugiej stronie nieba do walki spობi się nie mniej imponująca armada, która składa się z myśliwców



Zero, Oscar, Jack, Tony czy bombowców Val i Peggy. W sumie po kilkanaście typów latadek dla każdej ze stron plus ukryty nowoczesny myśliwiec F-22 Raptor, latający spodek Flying Saucer oraz japoński prototyp odrzutowca Kikka. Ma to o tyle istotne znaczenie, że choć mamy do czynienia ze strzelanką, to różnice w lataniu poszczególnymi maszynami są wyraźnie odczuwalne. Nawet zasiadając za sterami różnych myśliwców da się je odczuć. Lekki Wildcat zachowuje się zupełnie inaczej niż ciężki P-47 Thunderbolt, nie wspominając nawet o tym, jak wielką przepaść dzieli potężnego B-29 Super Fortress od zwinnego Mustanga. Dodajcie do tego odmienne uzbrojenie, a wniosek z powyższego płynie taki, że jednak Pearl Harbor: Zero Hour ma w sobie coś z symulacji. (Acz niewiele.)

I bardzo dobrze, bo sama gra nie grzeszy zbyt wyśrubowanym poziomem trudności. Może jedynie na początku z trafieniem w cel, bowiem ciężko jest ocenić wysokość, na jakiej leci przeciwnik. Później (czytaj po dwóch minutach) przeciwnicy dają się zestrzelić bez zbędnych perturbacji. Myśliwce wroga nie zadziwiają umiejętnością walki - bombowce nie wykonują uników, a okręty i baterie nadbrzeżne prażą schematycznie do twojego latadefka ogniem zaporowym. Nie trzeba się wysilać, aby uniknąć tych pocisków. Żadnych kłopotów nie ma również z ułożeniem bomby lub torpedy w pokładzie, tudzież burcie, np. lotniskowca. Czini to grę bardzo przyjemną i jednocześnie przystępną dla gracza w każdym wieku. Większość misji zakończysz po kilku, góra kilkunastu minutach i ani się obejrzyś, aż gra się... skończy! To jest właśnie poważny mankament Pearl Harbor: Zero Hour. Misji jest zdecydowanie za mało!!! Ledwo co się człowiek rozkręci, wpadnie w amok, a tu koniec. Cóż, takie są prawa rynku i pewnie zanim się obejrzymy, na półki trafi kilka krązków z dodatkowymi misjami.

Zarówno graficznie, jak i dźwiękowo Pearl Harbor: Zero Hour wypada średnio. Do pierwszego z tych elementów nawet bym się nie przyczepił, gdyby nie to, że mniej więcej w co drugim przypadku nasz spadający na okręt wroga i zestrzelony przed sekundą bombowiec przenika przez jego pokład i zamiast efektownego wybuchu widzimy wzbijającą się w górę wodną fontannę. Poza tym samoloty przelatują przez maszty i nadbudówki okrętów, nie ma również kolizji w powietrzu. Podobają mi się natomiast efekty pirotechniczne w postaci kłębow całkowicie realistycznego dymu i płomienia buchające z trafionych statków oraz budynków. Ładnie prezentują się samoloty, tropikalna dżungla, a zwłaszcza potężne pancerniki i lotniskowce. Pozytywnego wrażenia nie zmienia nawet widok Pacyfiku, którego niebieska barwa może przypisać chorych na chorobę morską o palpitację serca. Trzeba się też przyzwyczaić, że od czasu do czasu przyjdzie wam polatać dłużej nad bezkresnym oceanem, co nie jest miłe, gdy właśnie kończy się paliwo.

Nazwanie oprawą muzyczną jednego, ciągle powtarzającego się utworu byłoby przesadą, lecz nie ma co dyskutować nad faktem, że jest to kilkadziesiąt sekund świetnej muzy. Zastępca naczelnego przez kilka dni katował całą redakcję tym motywem... Utworów jest oczywiście więcej, ale jak posłuchacie, co jest ich treścią... Powiem inaczej: tego, co uznają za muzykę jest niewiele, bo tylko dwa utwory. Obu da się słuchać, ale pierwszy jest dużo lepszy.

Gorzej jest z dźwiękiem, który nie wyróżnia się absolutnie niczym specjalnym. Ot, zwykłe trzaski karabinów maszynowych oraz działek, warkot silników etc. Brakuje mi przede wszystkim odgłosów radia pokładowego i... no nie wiem czego - ale brakuje.

Jak to zazwyczaj bywa w przypadku takich drugoligowych gier, mam poważny kłopot z wystawieniem końcowej oceny. Wiadomo, że nie jest to superprodukcja za kilkanaście milionów zielonych i nie poświęcono tej grze kilkudziesięciu miesięcy żmudnej pracy (dokładnie pół roku, jak przeczytałem w wywiadzie z twórcami). Trudno zatem wymagać od niej cudów. Jest solidna, ma trochę zalet, ale nie udało się autorom uniknąć również wpaadek. A jednak w niewytłumaczalnym bliżej sposób ta gra wciąga, godziny spędzone przed kompem mijają w zastraszającym tempie. Nie wiem, czy miał na to wpływ mój sentyment do Blue Maxa, czy też zwyczajnie Pearl Harbor: Zero Hour ma tak wysoką grywalność. Rozstrzygnięcie tego problemu postawię wam, a ja tymczasem polatam jeszcze trochę nad Pacyfikiem.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Simon & Schuster Interactive  
**Dystrybutor:**  
Simon & Schuster Interactive  
**Internet:**  
http://www.asagames.com  
**Wymagania:**  
P2 333 MHz, 64 MB RAM, WIN 95/98/ME, 4xCD, karta muzyczna  
**Akcelerator:**  
Wymagany

**Plusy:**  
• Blue Max 2001!!!  
• gra się bardzo przyjemnie  
• fajny klimat  
• dużo samolotów do wyboru

**Minusy:**  
• zdecydowanie zbyt szybko się kończy  
• mogłaby być trochę trudniejsza  
• dlaczego gubią się lektury

Ocena:  
**6+**



# THE HOUSE OF THE DEAD 2

W czasach kiedy za włosy sięgające za uszy można było dostać łutę ze sprawowania, a dzinsy i gramofon Bambino były szczytem marzeń polskiego nastolatka, prehistoryczny dla większości dzisiejszych graczy zespół Pink Floyd nagral psychodeliczny utwór pod jakże uroczym tytułem "Ostrożnie z tą siekierką, Eugeniuszu!". (Jedyne, co go przebija, to inny utwór PF - "Weź stetoskop i ruszaj w drogę".) Od razu mówię, że zasadniczo utwór ma się nijak do gry - ale w dziwaczny sposób jednak kojarzy mi się z nią. (W ogóle mi się wszystko dziwnie kojarzy, i to z jednym :).) Może dlatego, że jest w jakiś sposób makabryczny i jednocześnie - właśnie przez tę makabreskę - uroczy, wręcz miłusi. To samo mogę powiedzieć o The House of the Dead 2.

Ugly Joe

**B**o HotD jest grą makabryczną. Co do tego nie ma najmniejszej wątpliwości. Mnóstwo trupów w najróżniejszych stopniach rozkładu, rozbrzyżające się wnętrzności, odsłonięte narzędzia wewnętrzne, strzępy przegniłych tkanek i kości - wszystko podane w naturalistyczny sposób. Tja, to nie jest gra, do której zapraszałbym małośców. Nawet to, że krew w grze jest zielona, a graficy nie przesadzają z nadmiernym epatowaniem okropieństwami nie zmienia faktu, iż dawka makabryczności jest tu spora i nie polecałbym tej gry podczas wieczoru spędzanego w gronie rodziny. Lojalnie uprzedzam, żeby nie było narzekania.

Z czystym sumieniem polecam (gorąco) tę grę, mimo kilku krytycznych uwag na jej koncie. Szczególnie polecam ją w momencie, gdy na czole macie ochotę zawiesić karteczkę "out of order", a w sercu wrze złość do całego świata.

Gra jest sequelem - co chyba oczywiste, pamiętając o cyferce w tytule - takiego shootera robionego z myślą o automatach coin-up i konsolach oraz jakiś czas potem skonstruowanego na PC. Przy czym, o ile pierwsza część pozostawiła mnie obojętnym, by nie powiedzieć: znużonym, o tyle część druga (dodajmy ku memu WIELKIE- MU zdumieniu) od pierwszego wejścia sprawiła, że nie mogłem się od niej oderwać aż do jej ukończenia. Co, swoją drogą, nie trwało zbyt długo, ale o tym za czas jakiś.

HotD2 to również klasyczny shooter (FPP w 3D w "automatowym" stylu - to jednak naciskania dwóch klawiszy: fire i reload (a czasem do NIENACISKANIA). Nie mamy - poza paroma wyjątkami - wpływu na to, dokąd idziemy (a czasem - jedziemy). Nie mamy znaczącego wpływu na rozwój fabuły (jakiej fabuły?! :)) - po prostu ognia i już! Zresztą, jeśli jakikolwiek w Virtual Cop na PC albo w jakikolwiek strzelankę na automatach - wiecie, o co chodzi. Przy czym VC tak się ma do HotD jak mały fiat do nowego forda Mondeo...

**"AAAAHHHH! I don't wanna die!"**

Gra umożliwia zabawę dla 1-2 graczy (możliwa gra jednocześnie na 1 komputerze) + zabawa w sieci. Wcielamy się w rolę

agenta(ów) w mieście opanowanym przez zombi, które stworzył szalony naukowiec itp., itd. Cel jest prosty - jak dialogi filmu porno - my mamy przeżyć, zombi (i ich bossowie) nie. (Przy okazji należy ratować możliwie dużo jeszcze żywych mieszkańców miasta, gdyż oprócz pozytywnego wydźwięku moralnego, owocuje to również rozmaitymi bonusami - apteczką, amunicją, dodatkowym życiem, a niekiedy modyfikacją fabuły.) Zatem załadujcie wiecie 6-strzałowce i w drogę. A jeśli macie w domu takie ustrojstwa jak specjalne pistolety podłączane do kompa - gorąco i serdecznie do tego zachęcam. Wprawdzie można grać z dżoia/myszy/klawiatury (wedle wyboru), ale nie ma to jak gnat w łapie. Wiem, bo w redakcji takowy znalazłem... i było sporo radości.

**"My friends, they went inside. They're not back yet. I told them not to go!"**

O "atrakcjach wizualnych" już pisałem. Są jak najbardziej pozytywne, mimo iż grafika oferuje TYLKO jedną rozdzielczość - 640 x 480.



Hmmm?... Nie ma co chrząkać! Nieważne, jaka rozdzielczość. Ważne, jakie wrażenia. A tu jest naprawdę dobrze. Stwory są na tyle obrzydliwe, żeby czasem po plecach pościłać dreszcz i nie ma się oporów przed naciśnięciem spustu. Z drugiej strony, wymiotować też się nie chce. Ktoś wyważył proporcje i chwala mu za to, że nie zamierzał epatować na siłę, choć na pewno byłby w stanie. Otoczenie jest urozmaicone i klimatyczne, nie można narzekać na nudę czy identyczne widoczki w większości fragmentów gry. Naturalnie, widać, że to taki konsolowo-automatyczny styl rysowania... ale ja nie mam nic przeciwko temu. To nie przygodówka, to shooter - tu takie rzeczy nie przeszkadzają. Przynajmniej mnie.

Do efektów dźwiękowych również nie można się przyczepić - są zróżnicowane i realistyczne (te rżenia i wrzaski...). Muzyka? Hm, nie zauważyłem. Tak czy siak, po głowie chodził mi Eugeniusz ze swoją siekierką. :) Muszę też mocno podkreślić wysoką grywalność Domu Śmierci. Nie wiem, na czym to polega - ale gra naprawdę przykuła mnie do ekranu!

**"They live!!!"**

O wrogach za wiele pisać nie będę - po to jest ramka. Ale są tam stwory latające, pełzające, pływające, skaczące, fruwające, wiszące... To chyba z grubsza wszystkie odmiany. Sugeruję tylko, żeby starać się mierzyć w ich głowy - o ile takowe mają. Swoją drogą, zombiaki giną w dość efektywny sposób i większych wstrętów nam nie czynią. Gorzej ma się sprawa z bossami. Na każdym etapie (a takowych jest 6) musimy się zmierzyć z kolejnym (czasem jest to znajomek z wcześniejszego levelu, co to dostał "drugą szansę" i trudniej go zaciukać niż poprzednio). Większość z nich jest całkowicie odporna na nasze argumenty - poza niewielkim "weak point" pokazanym na początku zabawy. Radzę DOKŁADNIE się przyjrzeć, bo potem będzie za późno (a najlepiej to wcześniej przetrenować walkę z Szefami, jest specjalna opcja, a i w pracy się może przydać). Mnie osobiście najbardziej przypadł do gustu wielogłowy smok (hydra?). Muszę powiedzieć, że gdyby przekleństwa, jakimi miałem przy próbie jego (jej?) pokonania, zamienić na 1-groszówki, to byłbym teraz całkiem zamożnym człowiekiem. Dodam też, że podczas walki z bossem często czekają na nas dodatkowe "atrakcje". Nie dodam nic więcej, to ma być w końcu niemiła niespodzianka :).

**Amunicja**

6 kul w komorze to naprawdę BARDZO niewiele, szczególnie gdy wrogów jest dużo. A zwykle tak właśnie jest. Magazynków z amunicją też za wiele nie ma. Czasem otrzymamy je od uratowanego gościa, częściej zaś, gdy rozwalimy jakieś beczki czy skrzynie - zwykle kryją się w nich przyjemne niespodzianki (nie będę "spojlerował", ale kładę nacisk na słowo "zwykle" :)). Broń się nie upgrade'uje, BFG czy miniguna albo choć nędznego flamethrowera też nie znajdziecie - zatem szanujcie to, co macie!

**"What happened to Sophie?"**

Co pewien czas (główne etapy podzielone są na podetapy) raczeni jesteście cut-scenami, tworzonymi na engine'ie gry, z których można dowiedzieć się ciekawych rzeczy. Znajomość angielskiego mile widziana - nawet minimalna. Teksty są bowiem wyświetlane na ekranie, a że są krótkie i nietrudne, nie będzie problemu ze zrozumieniem. Nie są to filmiki specjalnie efektowne, ale... przydają się. I można je przewinąć, jeśli się wie, jak to zrobić. Wbrew pozorom jest to proste. Odrobinka myślenia w czasie tej "no-brain game" nie zaszkodzi.

**Tryby gry**

Wspominałem już o sieci i związanej z tym możliwości grania we dwoje naraz, na jednym komputerze (miałem). Ale co dla pojedynczego gracza? Znajdzie się coś dla niego. Mamy więc arcade mode - czystą rzeźnię. Original mode to też rzeźnia, ale nieco bardziej skomplikowana i urozmaicona (m.in. rozmaite dodatkowe wiatki i bonusy). Osobiście polecam raczej tę odmianę gry. Można też poćwiczyć walkę z samymi bossami (Boss Mode) i polepszyć swą celność w Training Mode. Tu chodzi o to, by ocalić możliwie wielu cywilów (kończymy grę, gdy którykolwiek zginie) przed atakiem zombi, które idą w piach po pierwszym trafieniu. (Swoją drogą, bezbłędne ukończenie tego trybu daje - już w klasycznej wersji rozgrywki -

pewne dodatkowe atuty dla naszej postaci.) W opcjach możemy też sobie ustawić liczbę kontynuacji gry, żyć, z jakimi startujemy (naturalnie, w rozsądnych granicach) tudzież poziom trudności i parę innych, ale już co najwyższej drugorzędnych bajerków.

**"Thank you for rescuing me."**

Są aż 3 możliwe zakończenia gry, tzn. poza naszą śmiercią. Wiele zależy od tego, kogo uda się nam ocalić, gdyż pewne osoby w grze mogą dać nam informacje, które wpływają na zmianę trasy (tzn. komputer kieruje nas inną ścieżką). Nie będę ich zdradzał - ale to, że będzie HotD3, jest dla mnie oczywiste :).

**Wady**

Możemy zarzucić autorom mizerną rozdzielczość gry i to bez możliwości jej zmiany. HotD2 można też ukończyć w góra 1-2 dni, na średnim poziomie trudności, co specjal-



nie nie cieszy. Ale najgorsze zostawiłem sobie na koniec. Otóż za skarby świata nie mogłem zrobić w grze save'a! Co więcej, gra nie zapamiętywała już zakończonych etapów! (Całkiem jak automat w salonie.) A to oznacza, że aby ukończyć grę, należy... od ręki przejść ją od A do Z.

Frustrujące. Zdumiewające. Wkurzające. Bezsensowne. No ale się zawiąłem i skończyłem. Dla chcącego nic trudnego, jak widać. Tym niemniej za taki numer minimum 1 pkt w dot przy końcowej ocenie jest najniższym, możliwym wymiarem kary.

**House of the raising sun?**

Z czystym sumieniem polecam wam (gorąco) tę grę, mimo kilku krytycznych uwag pod jej adresem. Szczególnie polecam ją w momencie, gdy na czole macie ochotę zawiesić karteczkę "out of order", a w sercu wrze złość na cały świat. W tym momencie gra znakomicie was zrelaksuje i przywróci błogi spokój. I wam, i tym nieszczęsnym zombi, którym zapewne wcale aż tak bardzo nie uśmiecha się włożenie po mieście i gubienie, kiedyś istotnych, elementów własnego ciała na każdym skrzyżowaniu, zamiast Wielkiego Śnu. Więc - do dzieła, do dzieła... rzeźnicy. □

Ocena:

**7+**

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Sega  
**Dystrybutor:**  
Sega tel. (001) 8887342763  
**Internet:**  
www.sega.com  
**Wymagania:**  
P233, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX  
**Akcelerator:**  
konieczny

**Plusy:**  
• tylko 640 x 480  
• nic, tylko strzelamy i strzelamy  
• nieco makabryczne  
• trochę za krótkie :)  
• brak możliwości zrobienia save'a

**Minusy:**  
• ładnie wygląda  
• nie trzeba myśleć  
• wciaga!!!  
• sporo trybów gry  
• można podłączyć gona

**Kill'em all!**

Zombi - grzej w czachę (1-2 strzały) albo 3-4 na klatę. Potrafią tylko gryźć i walić z piąchy, więc nie będzie z nimi kłopotu.

Zombi 2 - wredne bydle, którego unieszkodliwić może tylko strzał w głowę.

Beznogie zombi - strzał w głowę i nie ma problemu. Niezbyt groźne, chyba że nie patrzysz pod nogi.

Zginęły zombi - żyje (!) w wodzie. Ma głupi zwyczaj wyskakiwania przed samym nosem. Do tego szybkie jak diabeł.

Paker - muskularny zombi. Szybszy i odporniejszy niż większość krewniaków. To musiały być naprawdę mocne sterydy.

Siekierkarz - ma dwa toporki, którymi potrafi blokadować nasze strzały na głowę (a i przywalić nimi potrafi). Wal na klatę, a z bliską w odstąpienie czołko.

Gość z piłą mechaniczną - duża odporność na strzały. Wal w nogi, a gdy opuści ręce - w czachę.

Szponiasty robot - szybki, zwinny, groźny, odporny. Ogień ciągły w gościa! (Można mu odstrzelić nogi, co trochę ją ogranicza jego skoczność.)

Nożownik - blokuje nożem nasze strzały, a sam ciska swą kosą z zadziwiającą precyzją. Po prostu trzeba w gościa grać, ile wlezie.

Nożownik 2 - ma większe noże (i to dwa naraz) i często lubi występować z kumpłem, też nożownikiem, w duecie.

Grubas - lubi ciskać beczkami. Grzej, ile wlezie, w kałdun.

Jaszczurmen - mutant, bardzo odporny na pociski. Grzej na dystans, bo jak podejdzie...

Rycerz - najpierw kilka kulek w klatę, gdy opuści miecz - w czachę, w czachę! Ewentualnie próbuj odstrzelić mu rączki.

Zmutowane żaby - nie specjalnie groźne, ale atakują stadami.

Robale - jw., potrafią skakać prosto w twarz. Sowcy - jedynym ich atutem jest szybkość i zwinność.

Brązowe gluty - (wyglądają jak... nieważne). Nie pozwól im opaść na ziemię, strzelaj, póki wiszą u sufitu.

Pirania - potrafi wyskakiwać z wody i jest bardzo nieprzyjemna w bliskim kontakcie.

Nietoperze - nieprzyjemne, bo zawsze jakiś gdzieś ocala, gdy myślisz, że trafiłeś wszystkie.

Uwaga! To tylko niewielka część tego, co was czeka w grze.



# B-17 Gunner: Air War Over Germany

Mniej więcej pół roku temu przypadło mi w udziale recenzowanie bardzo dobrego symulatora - B-17 The Mighty Eight. Jedną z zalet produktu Microprose'a było doskonale odwzorowanie pracy strzelców pokładowych. Prawdę mówiąc, zawsze lubiłem ten element symulatorów, gdyż jeszcze za czasów Atari ST, grając w Battle Of Britain: Their Finest Hour, uwielbiałem siedzieć w wieżyczce Heinkla He-111 czy Dorniera Do-17 i pruć z karabinów do Spitfire'ów i Hurricane'ów.

Ulver\_0132.Ułumno

To było również powodem, dlaczego zelektryzowała mnie wiadomość o tym, że bliżej (mi) nieznana firma WizardWorks Inc. ma zamiar wypuścić na rynek strzelankę, w której wcielamy się w strzelców pokładowych ciągnących nad Rzeszę B-17. Słowo ciążę się stało i ledwo oderwałem się od Pearl Harbor: Zero Hour, a w moje łapki trafił B-17 Gunner: Air War Over Germany. Tak na marginesie: czy zauważyliście, iż programiści mają ostatnio zwyczaj wymyślania koszmarnie długich tytułów gier? Każda z nich musi mieć składający się z kilku wyrazów podtytuł. Powoli zaczynam mieć kłopot z ich zapamiętywaniem, a przecież nie jadę masła :). Grając w B-17 Gunner można jednak oszczędzić zmęczone szare komórki i zająć się trzymaniem wciśniętego lewego klawisza myszy. Na tym właśnie polega ta gra. Opcji początkowych nie będę omawiał, gdyż najwyżej w świecie ich nie ma. Do dyspozycji oddano nam jedynie kampanię składającą się z dwudziestu pięciu bliźniaczo podobnych i nieprawdopodobnie nudnych misji.



Dostajemy rozkaz w stylu zbombardować, powiedzmy, fabrykę czy lotnisko w Niemczech (jest nawet port w mieście GYDNIA - ciekawe, co to może być za miasto?) i po chwili siedzimy już w ciasnej wieżyczce B-17. Stanowisk jest wprawdzie sześć, ale po prawdzie wystarczy do walki tylko wieżyczka grzbietowa. Myśliwce niemieckie atakują zgodnie z regułami taktyki, czyli z góry i po ataku znikają pod formacją naszych bombowców, ale po chwili znowu wznoszą się i dalej można do nich walić, ile wlezie.

Bf-109, Bf-110 (a propos - w obydwóch przypadkach autorzy mylnie podali je jako Me-109 i Me-110, co oczywiście jest bzdurą), Fw-190,

Me-163 i Me-262 atakują chmarami w drodze nad cel oraz podczas odwrotu B-17 nad Kanał La Manche. Nad celem przychodzi czas na zmianę stanowiska i ze strzelca pokładowego przeistaczamy się w bombardiera. Zatem pojawia się celownik bombardierski i zadaniem gracza jest ulokowanie bomb w celu. Nie jest to nic trudnego, bowiem nie trzeba się nawet wysilać i brać pod uwagę wysokości lotu bombowca, wiatru itp. Tuż po zwolnieniu bomb na ziemi, pod celownikiem wykrywają wybuchy. Później znowu przychodzi pora na strzelców i w tym przypadku także nie może być mowy o żadnym realizmie, przy czym bez znaczenia jest fakt, jaki stopień trudności wybierzesz. Do schematycznie atakujących i niewykonyjących żadnych uników myśliwców niemieckich praży się jak do kaczek, podczas gdy ogień ich działek i karabinów nie wyrządza spustoszenia w formacji B-17. Sprawia to wrażenie, jakby piloci niemieccy częstowali bombowce grochem, a nie śmiertelnymi pociskami. Fakt, sporadycznie uda im się ustrzelić któregoś ze strzelców, ale - no właśnie, sporadycznie.

Pogardliwy uśmiech na mej twarzy wzbudził realizm toru naszych pocisków oraz ich skuteczność. Wiem, że trudno od strzelanki wymagać zachowania podstawowych zasad fizyki w przypadku toru pocisków, lecz z drugiej strony, zestrzelenie wrogiego samolotu w postaci ledwo co zaznaczającego się punkciku na horyzoncie (teoretycznie jest to odległość kilkunastu kilometrów!) jest śmieszne. Tym bardziej iż zdarza się bez żadnych negatywnych konsekwencji przepuścić przez przelatującego w najbliższej odległości myśliwca długą serię.

Nie dziwota zatem, że z całej gry najbardziej spodobały mi się speeche. W czasie walki w głośnikach lub słuchawkach krzyżują się wykrzykiwane z cudownie amerykańskim akcentem ostrzeżenia i komentarze członków załogi. A do tego ten uroczy trzask intercomu, za te speeche gra zyskuje w moich oczach punkcik. Niezgodnie są również pozostałe odgłosy, jak chociażby stukot odłamków "flaka" (niemiecka artyleria przeciwlotnicza) na kadłubie B-17. Denerwuje mnie tylko nierealistyczny trzask karabinów maszynowych oraz brak jakiegokolwiek dźwięku podczas obracania wieżyczką. Jako akompaniament posłużyły w B-17 Gunner: Air War Over Germany wojenne marsze, co oczywiście doskonale komponuje się z klimatem gry.

Nic szczególnego nie da się napisać o grafice. Najlepsze wrażenie zrobiły stylowe menu, gdyż podczas walki naprawdę nie ma się czym fascynować. Widywałem lepsze sylwetki samolotów za czasów Amigi, to samo tyczy się chmur czy przesuwającej się pod B-17 ziemi. A już o pomstę do nieba wołają animacje zestrzelonych myśliwców. Najpierw syją się z nich jakieś obłe piksele, a następnie wpadają w prześmieszny (czytaj nienaturalny) korkociąg. Grafików mogę tylko pochwalić za widok zza celownika bombardierskiego.

Nie powiem, aby debiut programistów Sunstorma, znanych dotąd z dodatków do Deer Huntera, wypadł imponująco. Raczej grubo poniżej oczekiwań, nawet biorąc poprawkę na to, że jest to tylko strzelanka, to jednak B-17 Gunner: Air War Over Germany jest słać. Po zaliczeniu kilku identycznych misji gracz zaczyna odczuwać nieodpartą pokusę wybrania w menu opcji Quit Game. Nic nie jest w stanie przekonać mnie do nudnego zestrzeliwania niemieckich myśliwców - wolę już chyba Tetrisa.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

WizardWorks Inc.

**Dystrybutor:**

WizardWorks Inc.

**Internet:**

http://outdoors.wizworks.com

**Wymagania:**

P 200, 64 MB RAM, WIN 95/98/

2000, karta dźwiękowa

**Akcelerator:**

zalecany

**Plusy:**

• speeche i muzyka

**Minusy:**

• szybko się nudzi  
• brak jakiegokolwiek realizmu  
• zbyt łatwe

Ocena:  
**4**

# Baldur's Gate II Throne of Bhaal

CD ACTION



*Czasami recenzent to ma ciężko. Ledwo się oderwie od testowania wersji beta, a już mu na biurku ląduje w pełni sprawny master... A gdzie czas na odpoczynek, odespanie zarwanych nocy? Dystrybutorzy serca nie mają, i tyle! Zamiast opóźnić terminy, przenosić premiery w bliżej nieokreśloną przyszłość, trzymają się jak, za przeproszeniem, głupi swoich tabelek z datami i na słodkie lenistwo nie pozwalają! Wredni, wredni i jeszcze raz wredni! A już CD Projekt ze swoim Throne of Bhaal najbardziej!*

Allor

Dobra, żeby nie było - wstęp należy oczywiście rozumieć "nieco" przewrotnie, bo przecież żaden gracz, mający jeszcze choć odrobinę zdrowych zmysłów, nie zrywałby się na dotrzymywanie dat. No, może w przypadku jakichś całkowitych crapów, ale przecież dodatek do Baldur's Gate 2 w żadnym razie za crap uznać nie można. A przynajmniej nie można było we wcześniejszej testowanej wersji beta: a jak to wygląda w pełnej już wersji angielskiej, zaraz zobaczymy.

No więc (to w ramach zaczynania zdań zgodnie ze wszystkimi kanonami języka polskiego) wygląda tak samo, a właściwie to nawet lepiej - o tyle, że gra nie powiesiła mi się obecnie ani razu, a becie raz czy dwa to się mimo wszystko zdarzyło. Poza większą stabil-



nością i brakiem cyrków z załatwianiem sobie osobistych kluczy uruchamiających grę w BlackIsle (bez nich gra wyświetlała jedynie niezbyt gustowne okienko, że bardzo jej wprawdzie przykro, ale uruchomić się bez odpowiedniego pliku nie zamierza), reszta gry pozostała właściwie bez zmian. Z czego zresztą należy się przecież cieszyć!

Na pojedynczej płycie CD, przez ten dodatek zajmowanej, dostajemy przecież około czterdziestu dodatkowych godzin grania! Już na samo to robi się ciepło w rękach ostatni rozdział największej sagi w dziejach komputerowego RPG! No dobra, założymy, że z tym, czy jest ona rzeczywiście największa, można by polemizować, ale na pewno jest ona najdłuższa. W sumie przecież wszystkie części tego cyklu - a ze względu na ciągłość fabularną, że o głównych bohaterach

nie wspomnę, inaczej brać ich nie można - to ponad 200 godzin dobrej zabawy!

Nie dziwota więc, że i zwieńczenie cyklu przygotowano z należytym rozmachem. W Throne of Bhaal zniesiono bowiem praktycznie limit punktów doświadczenia, a co za tym idzie - i poziomów. Tzn. teoretycznie nadal on istnieje, ale ponieważ ustalony został na 8 milionów punktów (co przekłada się na okolicę czterdziestego poziomu!) - coż, chyba nikt rozsądnie myślący nie weźmie tego za znaczące ograniczenie!

Do tego dochodzą zaś i inne smaczki. Ot, choćby zamienienie siedziby znanej z części drugiej (wyrusza się tu do obłożonego miasta, z którego nie sposób - magia! - się wydostać) na osobisty plan egzystencji! To już traci Tormentem, ale skoro jesteśmy dzieckiem boga - i to w dodatku jednym z najpotężniejszych! - jeszcze nie takie rzeczy przyjdzie nam robić!

Ale zmiany w kierunku "jestem potężny, POTĘŻNY!" dotyczą nie tylko głównej postaci. Także i pozostali członkowie drużyny (których możemy przywołać nawet wtedy, gdy zaczynamy grę w dodatku od zera, bez importowania drużyny z Cieni Amn!) otrzymują dodatkowe zdolności związane z wysokimi poziomami, że o nowych zaklęciach i modlitwach nie wspomnę, bo są przecież oczywiste. Tak samo jak nowe przedmioty, także i artefakty wymagające złożenia! Nawet i stary, dobry Flail of Ages dorobić się tu może dwóch dodatkowych końcówek, dzięki którym - ech, w każdym razie przeżywa kolejną młodość!

A skoro już przy postaciach jesteśmy... Import całej drużyny jest bardzo, bardzo polecanym sposobem rozpoczęcia gry w Throne of Bhaal, bo dzięki temu będzie się dalej rozwijał choćby wątek miłosny, że o pozostałych relacjach między starymi znajomymi nie wspomnę. Zresztą wraz z powrotem Severoka, którego także wcielić do swojej bandy możemy, oraz kursem "dojrzewanie psychiczne dla opornych", który wszyscy przeszli - tja, jeśli ktoś lubi bohaterów z krwi i kości, dodatkami będzie zachwycony!

Nie da się jednak ukryć, że to nie jedyny powód wysokiej oceny, jaką Throne of Bhaal otrzymał. Poza małymi zmianami w grafice nie ma on bowiem praktycznie żadnych wad, a przynajmniej nic więcej mi w nim nie dokuczało! Gra, o przepraszam, dodatek, jest po prostu super! A jedynie, co może powstrzymać przed jej zakupem, to chęć poczekania na wersję PL - bo na razie dostępna jest tylko angielska, a przy tej ilości tekstu... Cóż, szkoda po prostu stracić wspaniałą fabułę, zwłaszcza że wieńczy ona tak wiele godzin grania, że ten miesiąc opóźnienia zbyt wielkiej różnicy nie robi.

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**

BlackIsle/Interplay

**Dystrybutor:**

CD Projekt tel. (022) 519 69 00

**Internet:**

bg2.cdprojekt.com

**Wymagania:**

P233 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM

x4, karta graficzna z 4 MB RAM

**Akcelerator:**

połączony

**Plusy:**

• 40 godzin grania!  
• cudowny nowy dungeon do zwiedzania  
• praktyczny brak limitu punktów  
• nowa profesja - Wild Mage  
• parę sposobów na rozpoczęcie gry  
• rozmach gry!  
• sensowne zakończenie największej sagi w dziejach CRPG!

**Minusy:**

• tylko 40 godzin grania!  
• to już koniec Baldurów!  
• OK, może raczej małe zmiany w engine'ie...

Ocena:  
**9**



# Icewind Dale: Heart of Winter

Prawdziwa zima w tym roku rozpoczęła się wiosną - 18 kwietnia. W tym dniu w sklepach pojawił się oficjalny dodatek do Icewind Dale'a, doskonałego hack&slash RPG - Heart of Winter. Ten kolejny przyczynek do ciągle tworzonej legendy Black Isle zjawia się u nas z blisko dwumiesięcznym poślizgiem w stosunku do angielskiego oryginału. Obsuwając, jak łatwo się domyślić, spowodowana została pracami mającymi na celu pełne zlokalizowanie gry - tak można by mówić o pełnej polskiej wersji Heart of Winter.

Gem.ini

Ci z was, którzy zauważyli pewną niespójność w powyższym wywodzie, mogą sobie pogratulować - rzeczywiście trudno określać nazwę Heart of Winter jako polską. Uspokajam jednak - tytuł to naprawdę jedna z nielicznych fraz nietkniętych ręką tłumacza; wszystko inne - napisy, głosy czy nawet bitmapy w menu - są zrozumiałe nawet dla tych, którzy do tej pory nie są pewni, czy "thank you" to dziękuję, czy "dzień dobry". I nie da się zaprzeczyć: widać od razu, że doświadczenia z przerabianiem gier na język polski, zbierane nieustannie przez CDP od dobrych paru lat, wreszcie zaczynają procentować.

Dochodzimy do sedna: spolszczenie HoW jest, najprościej mówiąc, dobre, ba, miejscami nawet wyjątkowe (aktualnie ulubiony redakcyjny czar: Plugawy Uwiad Abi-Dakzima - nie wiedzieć czemu, działa nam na wyobraźnię...). Nic dziwnego jednak - już Icewind Dale, uważam, zlokalizowane było co najmniej poprawnie. W żadnym wcześniejszym, "mówiącym" po naszymu, role-playu nie było tej "lekkości", swobody językowej, jaką znaleźć można właśnie w ID. Podobnie ma się rzecz z doбором głosów - o ile jeszcze w Baldur's Gate potrafiły razić (do dziś bolą mnie zęby, gdy przypominę sobie kresowiecki głos Imoen, yuck...), o tyle w ID naprawdę bawiły (że przypominę jedynie krasnoludzkie "fatwina-goblizna" czy głos mojej łowczyni "Jestem gotowa!... chyba"). Nie jest zatem niespodzianką, że jakość tych nowych nie odbiega od tych już nam znanych.

Pozostawmy jednak kwestie spolszczenia (tym bardziej że najpoważniejszym chyba, bo najbardziej widocznym błędem, jest ten z pudełka, gdzie miast "...nawet 30 poziom...", widnieje 20...) i poświęćmy parę zdań następującemu problemowi: czy warto wydawać ciężko zarobioną/wydatą rodzicom kasę (choć 40 złotych w porównaniu z 30 dolarami, jakich żąda się za wersję oryginalną, i tak oznacza pełne 66 procent upustu...) na dodatek? Przyszanuj się wam, że miałem ten sam problem. Nasłuchałem się bowiem o tym, jakie to HoW jest małe i zupełnie nieznaczące, że zapewnia może ze dwa dni zabawy, że to klasyczny skok na kasę itd. Błąd: HoW to nie tylko dodatek, ale i usprawniacz; dzięki niemu Icewind zostaje wyraźnie "wygladzony".

Parę przykładów poprawek tego, co wcześniej budziło słuszne zastrzeżenia. I tak, paladyni i łowcy otrzymali dostęp do czarów kapłańskich już na 6 poziomie (a nie, jak wcześniej, odpowiednio 9/8), znacznie też bardziej atrakcyjne są w HoW "nietypowe" klasy, np. druidzi, którzy teraz dysponują mocą zmiany kształtu na tyle szybko, że może to zaważyć nawet na zwycięstwie. Nagle też zaczynają przydawać się... bardowie - to za sprawą pieśni wojennej Sith (2 do AC, dodatkowe 10% odporności na obrażenia i co najważniejsze - umiejętność regeneracji 2 HP na turę dla każdego z członków drużyny!). Tuningowi uległa również AI. Wystarczy rozegrać pierwszą z walk, by zauważyć, że taktyka sprawdzająca się dotychczas - wyciąganie pojedynczych przeciwników z "mgły wojny" - przestaje być jedyną i niezastąpioną. Teraz fakt, że uda się nam wyłapać jednego z kilku, oznacza jedynie to, że mamy dwie sekundy, nim kolejni podążą śladem tego pierwszego. Znamienne jest również to, że w HoW pierwsze ataki wrogów drugiej linii - czyt. miotaczy, strzelców, czarujących - idą niestety w naszych magów.

Nie można zapomnieć także o wprowadzanym przez HoW faceliftingu, słynnego Infinity engine. Pamiętacie zapewne, że w Icewind Dale jedyną dostępną rozdzielczością była 640 na 480. Teraz plansze możemy oglądać nawet w rozdzielczości 2048 na 1536 punktów! Poprawiono również wyraźnie efekty wizualne czarów. Ogólnie niezwykle zyskał cały obraz gry - gra w trybie ukrytego interfejsu już w rozdzielczości 800 na 600 i przy maksimum detali sprawia, że naprawdę można zapomnieć o konieczności kierowania. Dopiero wtedy pojmuję się, co miał na myśli Feargus Urquhart - jeden z "mówiących" w Black Isle - twierdząc, że zamierzają doprowadzić Toma do poziomu HoW. Niestety, pisząc o bogactwie graficznym, nie można nie wspomnieć o tym, że w czasie co znaczących magicznych bitew dochodzi do efektu znanego magom jako "zerwanie płynności ruchu". Innymi słowy, gra zaczyna niemile "zabkować". Ten jedyny i zgola nieroleplay'owy mankament (te zwykłe nie wymagały przesadnie potężnego sprzętu) Heart of Winter nie zmienia jednak faktu, że jest to produkt, o który naprawdę warto się postarać...

Słowem, ci z was, którzy wciąż mają ochotę na dobre hack&slash, nie powinni czekać dłużej. Icewind Dale: Heart of Winter to duże usprawnienie Icewind Dale'a, czyli h&s w najlepszym, nie waham się tak twierdzić, stylu. Co się zaś spolszczenia tyczy - CRPG-i Black Isle zdążyły już wbić się w świadomość graczy, kojarząc się z synonimem "najwyższej jakości". Teraz widzi mi się, że i lokalizacja CD Projektu powoli, lecz coraz wyraźniej pnie się w górę na skali ocen.

Polonizacja:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
Black Isle/Interplay  
**Dystrybutor:**  
CD Projekt Tel.: (022) 519 69 00  
**Internet:**  
<http://www.icewindale.cdprojekt.com.pl>  
**Wymagania:**  
mocho zainicjowane, ale... Win 95/98/ME,  
PII 233 MHz, 64 MB RAM  
**Akcelerator:**  
niezbędny

**Plusy:**  
• dobrze zlokalizowany "wyglądacz" ID

**Minusy:**  
• to tylko, mimo wszystko, krótkiutki add-onik...

W kwestii formalnej - Icewind Dale: Heart of Winter PL nie jest samodzielnym tytułem - to dodatek i jako taki wymaga on podstawki w postaci Icewind Dale'a PL.

# TROPICO

W zeszłym numerze opublikowaliśmy recenzję gry Tropico. Nie trzeba było długo czekać, by do redakcji dotarła polska wersja tej gry. Ponieważ nie miałem styczności z oryginałem, a uzyskał on wysoką ocenę, z tym większą ciekawością zabrałem się za sprawdzenie lokalizacji tej gry.

Ghost

Tropico to gra ekonomiczna, ładnie i starannie zrealizowana. W polskiej wersji w pudełku oprócz samej gry i instrukcji znajdziecie dodatkowy krążek "Bonus CD", shaker do drinków, podkładkę pod mysz. Całość została sumiennie i dokładnie spolszczona, no może poza shakerem, którego nazwa nie zmieniła się na "wstrząsacz". Stosowany język jest jasny i zrozumiały. Zarówno instrukcję, jak i wszelkiego rodzaju opisy i podpowiedzi czyta się łatwo i przyjemnie. A



"Poradnik stratega" umieszczony na bonusowym krążku jest okraszony niezłą dawką humoru. Lektor podpowiadający nam w czasie gry i przeprowadzający nas przez samouczek mówi wyraźnie, choć jednocześnie do swojej wymowy wprowadza specyficzny i ubarwiający akcent.

W zasadzie w całej grze, jak i dodatkach nie dopatrzyłem się jakichś błędów, ale nie byłbym sobą, jakbym się do czegoś nie



przeczytać. Są to na ogół drobiazgi nie wpływające na przyjemność grania w Tropico PL, ale myślę, że warto o nich wspomnieć, aby następne lokalizacje były jeszcze lepsze. Pierwsza uwaga to brak spolszczenia warunków licencji. Ani w instrukcji, ani w instalatorze. Wygląda to tak, że podczas instalacji na coś się zgadzam, ale nie bardzo wiem na co (w końcu nie wszyscy muszą znać angielski). Napisy w samouczku czasem zbyt mocno komponują się z tłem, wtedy trzeba przesuwając ekran mapy na bardziej kontrastowe tło, żeby przeczytać komentarz. Lektor nierzadko gubi swój hiszpański akcent.

Ale to wszystko to drobiazgi. Natomiast jedna rzecz nie spodobała mi się. Otóż istnieje parametr opisujący stopień zadowolenia mieszkańców wyspy. Ktoś niefortunnie wpadł na pomysł nazwania go "szczęśliwość". Przyszanuj, że słowo to odrzuca mnie od monitora. A można było użyć prostszych i mocniej zakorzenionych w naszej mowie wyrażen, jak "zadowolenie" czy po prostu "szczęście". Ogólnie jednak polecam kupno tej gry. Dostarczy nam sporo wciągającej rozrywki.

Polonizacja:

8

INFO • INFO • INFO • INFO

**Producent:**  
PopTop Software  
**Dystrybutor:**  
Play-it, tel.: (018) 444-05 60  
**Internet:**  
<http://www.tropico.pl>  
**Wymagania:**  
P200, 32 MB RAM, CD 2x, karta dźwiękowa  
**Akcelerator:**  
zbędny

**Plusy:**  
• wysoki poziom lokalizacji  
• niezły humor tekstów  
• shaker :)

**Minusy:**  
• "szczęśliwość"  
• brak spolszczenia licencji

Demo: CDA DVD 08/01



WWW.GRY.WP.PL

- największa baza RECENZJI

- najświeższe ZAPOWIEDZI



- gorące NOWINKI z Polski i świata

- tony TIPS & TRICKS

- najobszerniejsze SOLUCJE i PORADNIKI

- codzienny UPDATE

- najwięcej KONKURSÓW

wylaczny patron internetowy XGra serii



sponsor serwisu FUJITSU COMPUTERS SIEMENS





# Another World

## Out of this world

**Pomysł przeliczenia i posegregowania wszystkich tytułów gier, jakie powstały od zarania dziejów naszej komputerowej branży, wydaje się nieco szalony. Gdyby jednak komuś udało się stworzyć takową listę, byłaby ona... hmm, niewyobrażalnie rozległa. Znalazłby się na niej obok siebie gry rewelacyjne i tragiczne, pionierskie i powielające schematy, morze przeciętności oraz pewna garstka tytułów, które mimo swych lat wciąż żyją w zakamarkach serc wielu graczy. To takie gry, o których pamięć nigdy nie zgaśnie... binarny kod, który zdołał oszukać czas. Opisywany tu Another World jest niewątpliwie jedną z takich produkcji. Gra - legenda, stworzona w większości przez jednego, acz genialnego Francuza - Erica Chahi - w zaskakująco krótkim czasie, zaojowała świat.**

### NoIR

**J**uż intro daje niezłego "kopa". Młody naukowiec, wielki rozpadziony akcelerator cząsteczkowy, niefortunne uderzenie pioruna i potężny błysk, który przenosi nagle prof. Lestera Knighta Chaykina do tytułowego innego świata. Wystarczyła jedna chwila, aby jego życie zamieniło się w koszmar... Nie będzie pewnie wielkim zaskoczeniem fakt, że ten świat nie należy raczej do najprzyjaźniejszych. Po krótkiej rozprawie z miejscową zwierzyną zostaniemy złapani przez czelakosztatne istoty, które osadzą nas w obleśnej klatce. Teraz już wystarczy tylko uciec... heh, uciec... ale dokąd?

Another World to gra, którą można by zakwalifikować do gatunku action-adventure. Jest to dość misternie połączenie dynamicznego shootera z grą przygodową, w której oprócz zręcznych palców przyda się również umiejętność logicznego myślenia. Od razu muszę zauważyć, że dla uproszczenia obsługi element przygodowy



dzięki nietypowemu jak na taką grę engine'owi wektorowemu (użytemu głównie w celu zmniejszenia objętości gry, pełnej różnych animowanych przerywników), który nadał jej niezwyklego charakteru.

został bardzo ograniczony. Zrezygnowano w nim z list dialogowych i opcji używania przedmiotów - praktycznie cała interakcja z otoczeniem odbywa się za pomocą wielofunkcyjnego pistoletu energetycznego, który znajdujemy w drugim etapie. Może to brzmieć banalnie, ale na pewno takie nie jest. Problemy i zagadki, na które się natknie-

my, oraz sposoby na ich rozwiązywanie są niezwykle przemysłne i ciekawe - trzeba przyznać, że kombinowanie nad AW jest czystą przyjemnością dla szarych komórek. Chociażby po tym widać, jaką masę czasu poświęcił Eric Chahi na planowanie i dopracowywanie szczegółów. Nieczęsto można spotkać równie wypieszczoną i zmyślną produkcję. Jakby nie było, AW to jednak platformówka, w której obowiązuje stara sprawdzona zasada, że "ten się śmieje ostatni, kto pierwszy strzela". Pomimo że część zręcznościowa wymaga od gracza także sporej ilości sprytu, jest daleka od bezzmysłowej rzeźni. Aby przetrwać, należy myśleć taktycznie, mając zawsze na uwadze fakt, że to my robimy tu za zwierzynę fówną, a bezsensowne szarże mogą kończyć się tragicznie.

Jeśli chodzi o możliwości wojowania, to do naszej dyspozycji oddany zostaje raczej mały arsenał złożony tylko ze sprawności fizycznej herosa i wspomnianego wyżej pistoletu. Trzeba jednak przyznać, że ta broń to całkiem ciekawa maszyna. Oprócz trybu ognia standardowego oferuje - w zależności od czasu przytrzymania spustu - emisję krótkotrwałej osłony lub ostre wyładowanie energetyczne niszczące nawet co cięśże ściany. Powyższe opcje to wszystko, na co możemy liczyć... choć w całej przygodzie pomagać nam będzie jeszcze pewien sympatyczny obcy, który podobnie jak my trafił do tutejszego więzienia. Ten obcy to bardzo ważna postać gry, choćby dlatego, że wybawi nas z niejednej dramatycznej sytuacji. Los będzie na ogół rozdzielał nasze drogi, jednak zawsze będą ze sobą jakoś powiązane. Jak już pisałem, AW to gra niezwykle - jej różnorodność i niepowtarzalność naprawdę ujmują. Cały czas stawiane są przed nami zupełnie nowe wyzwania, tu ciągle coś się dzieje, nic się nie powtarza, a dramatyczne zwroty akcji podnoszą napięcie do maksimum. Najbardziej niesamowitą cechą tej produkcji jest jednak cudowny klimat... zagubienie, strach i dezorientacja to uczucia, które ciągle mieszają się w naszej głowie i pozostają tam na dłużej. Ericowi doskonale udało się oddać groźną i mroczną atmosferę tajemniczego miasta, w którym rządzi brutalne niewolnicze prawo. W budowaniu atmosfery grozy pomaga sugestywna oprawa - zimne barwy i niesamowite konstrukcje architektoniczne nawet dzisiaj mogą wywrzeć spore wrażenie (choć to tylko: VGA - grafika w low-res). Cały - i tak już rewelacyjny - efekt zostaje wzmocniony

AW to bez wątpienia gra niepowtarzalna i nie obawiam się nawet stwierdzić, że jedyna w swoim rodzaju. Swego czasu mówiło się nawet o jej kontynuacji, jednakże ta nigdy się nie pojawiła. Ukazał się natomiast Heart of the Alien, czyli ta sama historia, ale z punktu widzenia obcego, niestety, bez udziału Erica i tylko na niektórych konsolach, jak np. Sega CD. Eric Chahi odszedł w końcu z firmy Delphine Software, jednak nie zrezygnował z tworzenia. Wziął się do pracy nad nowym projektem o nazwie Heart of darkness, na który społeczeństwu graczy przyszło czekać bardzo, bardzo długo. Co do samej firmy Delphine Software, to po sukcesie AW postanowiła iść za ciosem, wydając nie mniej świetną grę Flashback, ale to już opowiedzieć na zupełnie inną okazję...



# Neverhood

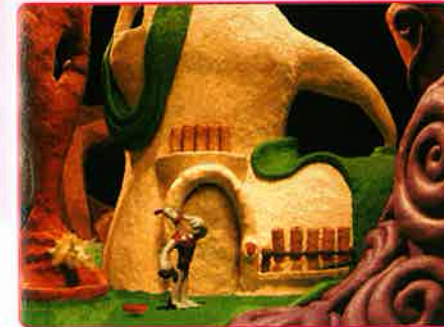
*"Hello. Me Willie. Me Willie Trombone. You read this, you do good. Willie happy. You play Neverhood you do more good."*

### Devi

**K**ilka dni temu podczas rozmowy z przyjaciółką powiedziałam jej, że jeden z moich kolegów porusza się jak Klayman. Nagle wróciła cała masa wspomnień związanych z Neverhoodem. Pusty dom, dwa pudła pizzy i główkowanie nad zagadką "z myszką". Nie wiem, dlaczego tak dobrze pamiętam tę przygodówkę. Być może powodem jest fakt, że była pierwszą, w którą grałam i od której zaczęła się moja miłość do nich?

**"This is the story about good, and story about bad"**

Opowieść o krainie Neverhood zaczerpnięta została wprost z Biblii i odwołuje się do dzieła stworzenia świata i człowieka. Stąd w grze wiele biblijnych motywów, chociażby takich, jak stworzenie głównego bohatera - Klaymana, którego zmuszeni jesteśmy zbudzić z bardzo głośnego snu, aby tym samym rozpocząć zabawę. Nasz Plastuś początkowo nie



zna ani celu, ani przyczyny swej wędrówki. Rozwiązując kolejne zagadki i zdobywając informacje, dociera ostatecznie do miejsca, w którym musi dokonać wyboru pomiędzy dwiema odwiecznymi potęgami: dobrem i złem. Decyzja ta wpłynie na dalsze losy plastelinowej krainy, ale, jak wiadomo, dobro i tak zawsze zwycięża... również w długości outra. Można się o tym łatwo przekonać, oglądając obydwa zakończenia.

Gra jest liniowa, ale na szczęście nasz bohater może się poruszać po obszarach, które wcześniej zwiedził. Nie ma więc problemu z powrotem w wybrane miejsce, co zresztą bywa konieczne. Często bowiem okazuje się, że wskazówki potrzebne do rozwiązania tamtędy leżą gdzieś w jednej z początkowych sal. Same zagadki nie są trudne - kłopot sprawiają jedynie w momencie, gdy na jaw wychodzi, że aby kontynuować grę, trzeba powrócić do dość odległego pomieszczenia (w którym, swoją drogą, było się już nie raz) i po prostu zgasić w nim światło.

**"Hoborg thought, that this world will make him happy"**

Fabula nie jest jednak tym, co sprawia, że gra ma tak wyjątkowy klimat. Chłopaki z Dream Worksa dopracowały każdy szczegół tak, aby wszystko ze sobą współgrało i tworzyło integralną całość.

Na początku stworzyli ogromny plastelinowy plac zabaw... no, niezupełnie, ale faktem jest, że aby zbudować krainę, w której toczy się akcja gry, zużyto ogromne ilości drewna i pokryto je ponad trzema tonami plasteliny (ta, swoją drogą, składowana była dosłownie wszędzie, w

każdym wolnym pomieszczeniu i na większości schodów). Później zajęto się tworzeniem obrazów. Ustawienie plastelinowej figurki Klaymana - fotka - maleńka zmiana pozy - fotka - i tak do czasu uzyskania takiej liczby zdjęć, aby szybko przesuwane dały wrażenie ruchu. Ciekawe, czy ożywiając Klaymana, nie wzorowano się przypadkiem na wielbłądzie... kroki, jakby nie patrzeć (zresztą, gdyby patrzeć, tym bardziej), mają bardzo podobne. Po zrobieniu tysięcy fotek nadszedł czas na muzykę. Spróbujcie ją wyłączyć w Neverhoodzie. Przecież bez niej nie da się grać! Uzupełnia grę i z całą pewnością wzbogaca ją. Wykorzystano kilka stylów muzycznych na przekór trendom 1996 roku. Można więc usłyszeć jazz, funky... Muzyka, wg założeń, miała być groteskowa - i taka też jest. A inne dźwięki? Ponieważ ekipy nie było stać na profesjonalnych aktorów, którzy użyczyliby głosów



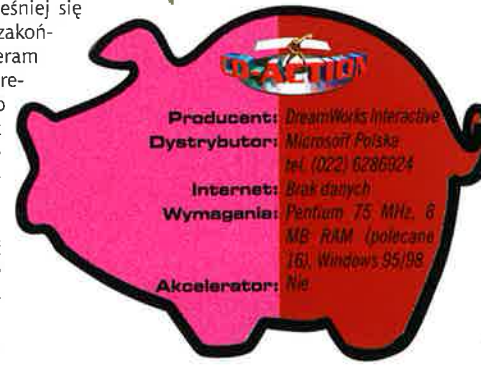
postaciom, chłopcy zrobili to sami. I wyszło to całkiem dobrze, bo kto się nie uśmiechnął na dźwięk słów: "Willie happy", nie ma chyba poczucia humoru.

Właśnie, poczucie humoru... to jest to, co tygryski lubią najbardziej. Wszystko jest przesiąknięte niesamowicie dużą dawką humoru. Od sposobu poruszania się Klaymana, poprzez teksty ("Hi, hello, how are you? Go away!!!") i muzykę, na komicznych cut-sceńkach kończąc. Nie ma chyba nikogo, kto nie śmiał się z jedzącego muchomor Klaymana, jego ucieczki przed "katarynkowym" potworem czy chociażby sceny, gdy z wielką gracją spada ze schodów...

**"I know what you thinking, and you can forget it"**

Tak... rozmarzyłam się - chyba zagram w Neverhood jeszcze raz, choć zaledwie kilka dni temu skończyłam. Jednak nie jest to gra, którą można się bezkrytycznie zachwycić, niestety i ona ma swoje wady. Przede wszystkim jest koszmarnie... krótka! Można ją ukończyć w dwa dni, a przy samozaparcu wystarczy jeden dzionek spędzony przed monitorem. Poza tym jest taki moment, gdy gracz zastanawia się, czy przypadkiem ludziom ją tworzącym nie zabrakło obiektu do wyzłosciwienia się. Chyba każdy wie, o czym piszę - jest fragment gry, gdy Klayman MUSI przemierzyć kilometry (dla niego, nie wiem, w jakich jednostkach - poza liczbą klatek z białą ścianą - to określić) korytarza zapętlonego historią Neverhood i wszystkich jej mieszkańców. W każdym razie fakt jest faktem, że podczas tej wędrówki można zasnąć, i to niejednokrotnie. Zawsze byłam ciekawa, czy znalazł się szaleniec, który przeczytał całą tę księgę dziejów. Jeżeli tak, to gratuluję uporów. Kolejna sprawa, na którą już wcześniej się użalałam, to istnienie nierównych zakończeń. Nie wiem, czemu, gdy wybieram zło, zawsze czeka mnie mniej dobre. Ale nic to, może i dobrze, skoro autorzy chcieli zawrzeć element edukacyjny, niech im (i być może także młodszy graczom) na zdrowie to wyjdzie.

Cóż... pozostaje mi tylko włożyć płytkę, zbudzić Klaymana i znów rzucić się w wir kolorowego plastelinowego szaleństwa.





# Teenagent

**Ze wszystkich banków zaczyna znikać forsa. Nikt nie umie odgadnąć, jak to się dzieje. Ponieważ tonący brzydko się chwyta(?), tajna agencja rządowa RGB, której zlecono rozwikłanie zagadki, prosi wrótkę (dobrze widzisz, wcale cię gąły nie mylą), aby do wykonania kolejnej misji wybrała człowieka z nazwisk w książce telefonicznej. Cóż, skoro zawiedli renomowani agenci... Ten Homo Novus miałby rozwiązać tę zagadkę. Agencja liczy na jego niekonwencjonalne podejście do sprawy. Wybór pada na ciebie... Który to już raz... Po krótkiej rozmowie z szefem zgadzasz się współpracować. Nie masz zresztą wyboru, nie po to kupowałeś grę, by teraz pękać. Wysylają cię do obozu treningowego na krótkie przeszkolenie.**

**Patryk Sawicki**

## Część pierwsza

**Oboz treningowy, czyli dom wariatów**

Zaczynasz przy bramie. Strażnikowi pokaż przepustkę. Zacytowany żołdak pozwoli ci przejść i każe zameldować się u kapitana. Ruszaj w prawo. Wejdź do biura kapitana. Trep jest człowiekiem konkretnym. Mówi, że czekają cię trzy testy, które musisz zaliczyć. Nie ma lekko, chlebek po sześć pięćdziesiąt. Pierwszy test polega na wydostaniu się z karceru. Bez dalszych wyjaśnień pakują cię do mamra.

Z łózka wyciągnij sprężynę. Uwieś się na żarówce, która zostanie ci w łapie, a kabel upadnie na podłogę. Krzycz przez kraty tak długo, aż zupak da ci michę z zarcie. Włóż końcówkę kabla do miski i przełącz włącznik (obok drzwi). Krzyknij przez kraty, że skończyłeś jeść. Kapitan się mocno doładowuje i na utrwalanie pierza u fryzjera nie będzie musiał chodzić przez dłuższy czas. Ty zaś zdałeś pierwszy test.

Drugi polega na wyciągnięciu ze związanego kapitana hasła, którego ów za żadną cenę nie chce zdradzić. Godzi się rzec, że trep gotów jest do poświęceń i bynajmniej się nie oszczędza. Możesz używać wszelkich sposobów. Nie będziesz go przecie bił czy kopał, zażyjemy upierdliwca fortelem. Wyjdź z biura i przejdź w lewo. Uryw trawę rosnącą koło muru. Połóż sprężynę (tę z karceru) na twardej ziemi i za jej pomocą przeskocz przez mur. Bohater automatycznie weźmie leżącą po drugiej stronie muru saperkę. Wróć do kapitana i połaskocz go trawą. Z kieszeni wypadnie mu Rambo-nóż. Wyjdź z kwatery kapitana i udaj się do góry, obok namiotu. Nożem przetrnij ogrodzenie, saperką zaś wykop tajemniczy przedmiot (okaże się nim kalejdoskop). Idź do bramy wyjściowej. Daj strażnikowi kalejdoskop, a w zamian dostaniesz "Tydzień Żołnierza". Jest to dość szczególne pismo, niezwykle popularne wśród mundurowych. Wróć do kapitana i pokaż mu gazetę. Trep pęknie. Zdradzi ci hasło i oznajmi, że jeżeli przekażesz je barmanowi, ten wyjawi ci, na czym polega trzeci test. Akcja automatycznie przeniesie się do baru.

Porozmawiaj z barmanem. Tępy mieszacz mocnych wód wyjaśni ci, że trzeci test polega na odnalezieniu kapitana (lubiącego, jak widać, infantylne zabawy). Zapewni cię również, że trep dał już pewnie nogę. Ponadto wręczy kubek kawy, którą wypijasz - zostaje kubek. Ze stołu weź resztki jedzenia i wyjdź z kantyny. Ze śmietnika na zewnątrz wydobądź linę. Skocz do strażnika, który gapi się w kalejdoskop i zabierz mu granat. Idź do biura kapitana. Jako rzekł barman - po kapitanie ani śladu. Przywiąż linę do granatu i spróbuj wysadzić szufladę w biurku. Próba powiedzie się - z ujemnym skutkiem dla ciebie. Z rozwalonej szuflady wydostał pigułki nasenne (to trochę dziwne, wszak zupak o psychice rozwiłki powinien mieć sen tak głęboki jak dźwięk dzwonu z wieży Notre Dame). Wyjdź i idź w lewo, następnie udaj się górną ścieżką. Zmieszaj resztki jedzenia z pigułkami i połóż je na palu. Ptaszyna się nacpa i padnie jak trup. Weź go i wdrap się na pal. Kiedy wylądujesz w błocie, nabierz go trochę do kubka. Wyjdź z błota i wróć do kantyny. Ptaszka puść na radio. Ptaszek przekreśli antenę, radio przestanie odbierać, a barman zacznie przy nim majstrować (bez większego skutku zresztą, nastrojenie radia wymaga jednak pewnych zdolności intelektualnych). Podmień kubek barmana na twój, z błotem. Potem zapytaj typa, czy nie jest spragniony. Barman tyknie sobie i padnie jak żołnierz spod Maratonu. Ty, nie zwlekając, udaj się przez drzwi po lewej, do tajemniczego pomieszczenia, do którego dostępu bronił ci do tej pory barman. Kapitan - jak niemal każdy żołnierz zawodowy - myśli w sposób wruszająco schematyczny. Wetknij palec w mrugającą dziurkę. Z beczki naczyniem diabełek z pudełka wyskoczy poszukiwany - też byś wyskoczył po takim kuliście w brew... Rozcierając oko, zupak stwierdzi, że zdałeś test. Wylądujesz z powrotem u szefa RGB, który nawet nie spodziewa się, że zdasz. Szybciej niż Bennet Stanleyna do Afryki wysyła cię do małej wioski, gdzie mieszka niejaki Jan Ciągwa (ukłony dla erudycji autorów, mało kto pamięta dziś to opowiadanie), który ostatnio ma strasznie dużo gotówki, podczas gdy przedtem raczej tym nie grzeszył. Rzecz trzeba sprawdzić.

## Część druga

**Wioska, czyli tam, gdzie diabeł nie może...**

Zaczynasz nad jeziorem. Z łodzi weź złamane wiosło. Przejdź w dół. Znajdziesz się przed domem, gdzie jakiś małałot z uporem godnym lepszej sprawy usiłuje wrzucić piłkę do kosza. Niestety nie bardzo mu to wychodzi, bo kosz jest krzywe za wysoko. Otwórz drzwi samochodu. Dźwigienką znajdującą się w samochodzie zwolnij zatrzask bagażnika.



Stamtąd weź skrzynkę z narzędziami (znajdziesz w niej klucz do nakrętek i podnośnik). Poluzuj kluczem śrubę mocującą kosz - uradowany szczeniak w końcu trafi do kosza i zawoła dziadka. Obydwa gdzieś pojadą - pewnie na zakupy, aby konsumpcyjnym szaleństwem uczcić trafienie do kosza... Wejdź do domu i weź strzelbę oraz wiatraczek. Z szuflady zabierz chusteczkę. Wyjdź na zewnątrz. Przejdź do góry, na pole. Obejrzyj kurę (nie jest to niestety gra, którą zalecałbym zatwardziałym zwolennikom walki o prawa zwierząt), kopnij ją i weź pióro, które zgubi urażona przedstawicielka drobiu domowego. Strzelbą wypłosz wrony dręczące stracha. Dostawszy się do niego, możesz zabrać mu okulary i pletwy. Weź też sierp i zepsute grabie leżące na łące. Ze stogu siana wyciągnij igłę (a cóżby innego, u licha!). Wróć nad jezioro. Naostż sierp o kołowrót przy studni. Idź w dół, w prawo, i w dół. Podnośnikiem dźwignij skałę. Weź kość leżącą pod skałą, sierpem zaś zetrnij krzak. W jaskini nie masz na razie niczego do roboty. Idź w prawo. Psu daj kość, wdzięczny za traktament pozwoli ci wejść przez kłapę do piwnicy. W piwnicy jest ciemno jak... za koszulą u pijącego czarną kawę Murzyna. Spróbuj wziąć łopatę. Chłopak wystrzelił z powrotem na zewnątrz, bo zobaczył... pajaka. Zatrzaśnij kłapę. Wstrząs poruszy ścianami. Otwórz kłapę ponownie i zejź na dół. Okaże się, iż gips zaklejający włącznik piwnicznego oświetlenia odpadł. Możesz włączyć światło. Pająk zmyje się, a ty weź łopatę i wyłaż na zewnątrz. Za pomocą wiatraczka osusz wiszące przed domkiem pranie. Wejdź do domu i powiadom o tym starszą panią. Babcia zbiera pranie. Wyjdź na zewnątrz i weź linę, na której wisi pranie. Idź trzykrotnie w lewo i wejdź do leśniczówki. Z półki zabierz nadgryziony zębem czasu serek, zaś z podłogi piłę tarczową. Wyjdź z domu. Idź w dół i w prawo. Znajdziesz się przed posiadłością. Idź prawą dolną ścieżką. Teraz z powrotem w lewo. Poczekaj, aż strażnik zacznie pociągać z butelczyny (picie na służbie to kardynalny grzech wszelkich stróżów) i krzyknij do niego. Wystraszony cieć upuści butelkę. Weź ją i dolej whisky do piły tarczowej. Idź prawą dolną ścieżką. Weź kamyczki z ziemi i idź w prawo. Pod dużą rośliną znajdziesz dziki ziemniak (ale niespodzianka!). Pijaną piłą utnij kawałek gałęzi i weź go. Używając superkleju, przyłóż gałąź do wiosła, tym

samym je naprawiając. Idź nad jezioro. Używając wiosła i fódki dostaniesz na wyspę, na której zerwij dwa kwiaty. Wracaj na stały ląd. Połącz maskę do nurkowania z pletwami i za pomocą uzyskanego zestawu do nurkowania zanurkuj w jeziorze. Szybko weź kotwiczkę znajdującą się koło steru łodzi. Jeżeli się zagapisz, to bohater nie weźmie kotwiczki, bo zabraknie mu powietrza. Idź pod prawą ścianę posiadłości. Połącz linę z kotwiczką. Posłużysz się tak uzyskanym sprzętem wspinaczkowym, wespni się na mur. Niestety kotwiczka zahaczy o frak jakiegoś strażnika, którego podniesiesz do góry i na dodatek upuścisz (na jego własne życzenie). Pierwszą próbę dostania się do posiadłości masz z głowy. Idź do domu, pod którym siedzi pies, i wejdź do środka. Pogadaj z dziewczyną. Przedstawi się imieniem Ania. Ponieważ bohater nie ma szczęścia do kobiet, trzeba mu pomóc. Daj dziewczynie kwiatek. Pogawędka z dziewczyną nie wychodzi, spróbuj zatem z babcią. Daj jej drugi kwiatek. Babunia wzruszona naczyniem poduszka pozwoli ci wziąć miotełkę ze stolika. Wyjdź na zewnątrz.

Wróć do leśniczówki. Posprzątaj miotełką w kominku. Sadzą z miotełki pomaluj ziemniak. Udaj się pod prawą ścianę. Spróbuj wdrapać się na drzewo. Niestety coś cię połaskocze. Wrzuć ziemniak - granat do dziupli. Granat to nieźła rozrywka, a rozbawiony do rozpuku ptak odleci. Wdrap się na drzewo. Niestety ostatnia gałąź okaże się za krótka i spadniesz z hukiem na ziemię. Znowu ci się nie udało. Idź do strażnika. Nudź go tak długo, aż da ci ciastko. Weź celofan leżący na ziemi. Wróć do leśniczówki i przepchnij ciastko przez otwór w kształcie serduszka. Powstałe serduszko owiń w celofan. Wyjdź z chatki. Wracaj do Ani. Daj jej ciastko. W zamian dostaniesz wstążkę. Napraw nią (wstążką, a nie Anią) grabie. Idź przed leśniczówkę. Gadaj z wiewiórką tak długo, aż rzuci orzech w trawę. Grabiami przeczesz trawę i weź znalezione orzechy.

Wracaj do domu Ani. Na stole stoi miska ze sztucznymi owocami. Podmień orzech na sztuczne jabłko. Idź, aby znaleźć się przed lewą ścianą posiadłości. Chodź tu jeź z szyszką na grzbiecie (coś mu się chyba pokręciło). Wymień z jeżem jabłko na szyszkę. Do szyszki, za pomocą kleju, przymocuj pióro i igłę. Otrzymasz strzałkę. Idź w lewo i skieruj się w lewą górną ścieżkę. Strzałką ciśnij w gniazdo osy. Pocisk przebiję je i wyleje się miód. Zwabiony zapachem niedźwiedź odciągnie osy, a ty włącz przez kłapę. Niestety i tym razem ci się nie uda. Wracaj na pole. Zatkaj myszą dziurę chusteczką i daj myszy ser. Mysz zwęszy podstęp i zwieje do nory, ale wpadnie w chusteczkę. Weź chusteczkę z zawartością z nory. Wracaj do jaskini i włóż do środka. W otwór wepchnij mysz, dziurę zapełnij kamieniem, a ten umocuj superklejem. Zwierzątko zwieje inną drogą (dużego wyboru nie miała), po drodze wypychając kawałek złota. Weź go i wyjdź z jaskini. Idź pod lewą ścianę posiadłości. Spróbuj przekopać się pod murem, używając łopaty. Niestety zamiast dostać się do posiadłości trafisz na ropę, która na dodatek szybko się skończy. Znowu dałeś ciałka, przepraszam siana. Zdenerwowany twą natarczywością Ciągwa wyjdzie przed budynek.

Idź w lewo i pogadaj z nim. Ciągwa będzie chciał się dowiedzieć, dlaczego zamierzasz dostać się do jego posiadłości - w końcu zostawi ci trochę szmalu i zmyje się. Spróbuj przekupić złotem strażnika. Chm złoto weźmie, a ciebie nie wypuści. Życie bywa brutalne. Weź banknot i przeczytaj znajdującą się na nim notkę. Pokaż banknot Annie. Okaże się, że Ciągwa chciał sobie kupić dziewczynę. Wkurzony tym bohater rozwali strażnika przy bramie i wejdzie do posiadłości.

## Część trzecia

**Posiadłość, czyli budowla w złym guście**

Wejdź do wnętrza budowli. Zaczynaj zwiedzanie od drzwi po lewej. Weź watek i butelkę chili. Wyjdź z kuchni. Wejdź w drzwi po prawej. Spod kanapy weź korek. Z wiadra weź koniak i szczypce. Poczytaj gazetę. Wypadnie z niej wideopilot. Weź go. Wyjdź i idź w prawo. Wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Pogadaj z robotem. Okaże się, że ma bzika na punkcie rapu (???). Ponadto dowiesz się, że jest on rodzajem seifu, który otwiera się po trzech testach: zapachu, głosu i wyglądu. Jeśli stwierdzi, że stoi przed nim właściciel domu - Ciągwa - sejf się otworzy. Wyjdź na zewnątrz. Idź w lewo i po schodach na górę. Przeszukaj wszystkie szuflady biurka. Zapamiętaj kolor wnętrza każdej z nich. W szufladach znajdziesz aparat fotograficzny (polaroid) i dyktafon. Spróbuj wyciągnąć książkę

znajdącą się na regale. Coś ją przytrzymuje. Przeczytaj jej tytuł. Teraz wyciągnij szufladę o wnętrzu w kolorze takim, o jakim mówiono w tytule książki. Ponownie spróbuj wyciągnąć książkę. Otworzy się skrytka. Weź z niej kasetę wideo. Zasuń szufladę. Z kosza na śmieci weź kartkę papieru i idź na dół. Idź w prawo i wejdź w drzwi po prawej. Owini korek kartką papieru i wetknij go do zlew. Odkręć kurek, co napełni zlew gorącą wodą. Używając gorącej wody, odklej nalepkę z butelki chili i przyklej ją na butelce koniaku. Wracaj do kuchni. Postaw fałszywe chili w miejscu, gdzie stała przyprawa. Automatycznie podpowiesz kucharzowi, aby dodał trochę twojej podróbki. Kucharz koniakiem spartoli cały smak i sam złoży rezygnację. Włóż rozwal radio i weź baterie. Włóż je do polaroidu. Otwórz lodówkę. Zaczynasz gonić w plętkę (praca agenta nie prosta rzecz). Ponów próbę. No, już lepiej. Niestety mięso przymarzło. Skocz na górę i z kosza weź kolejną kartkę. Wracaj do kuchni i zapal kartkę na gorącej płytce. Kartką ogrzej mięso z lodówki. Weź mięso i wrzuć je do zupy. Zostanie ci woreczek.

Idź do pokoju z telewizorem. Włóż kasetę do odtwarzacza. Włącz telewizor i pilotem uruchom wideo. Na ekranie pojawi się śpiewający Ciągwa (Pavarotti to on nie jest). Nagraj jego głos na dyktafon i zrób mu zdjęcie. Idź do łazienki. Szczypcami weź skarpetki (tfu!) z kosza i idź do Czeska. Podaj mu zdjęcie, skarpetki i puść nagranie. Czesiek otworzy sejf. Weź z niego słoik i pamiętnik Ciągwy. Z pamiętnika dowiesz się, że do Ciągwy często przychodził szalony wynalazca (Kuttner nie ślania) i sprzedawał mu różne zwirowane patenty (Czesiek to jego wynalazek). Pewnego dnia



wynalazł pigułki czasu, które sprawiały, że człowiek był 1000 razy szybszy (dlatego strażnicy w bankach niczego nie widzieli, złodziej był za szybki). Jedyny problem polegał na tym, że profesorek zapominała formułę, gdyż najlepsze wynalazki wymyślał po pijaku. W zamian za patent chce dostać laboratorium, gdzie pilnie popracuje, żeby odkryć formułę. Potem zadowolony się już tylko nagrodą Nobla.

Tymczasem do pokoju zacznie dobierać się Ciągwa. Ukryj się za lewym dolnym brzegiem ekranu. Strażnik poinformuje Ciągwę, że profesor przypominał sobie formułę. Ciągwa zostawi klamkę i wyjdzie.

Weź ją i wyjdź. Włóż do otworu w drzwiach po prawej (tych, przez które wchodziłeś do łazienki) i otwórz je (jest to jeden z najbardziej diabolicznych numerów, jakie w życiu widziałem, i sam żadną miarą nie doświadczyłem się, co począć, gdyby nie fakt, iż te cwane drzwi wymyślił mój bójciec). Otworzą się, ale w drugą stronę! Zażyj pigułki. Automatycznie przejdiesz przez wentylator. Wylącz go pstryknięciem i wejdź w drzwi po prawej. Będziesz próbował powstrzymać Ciągwę, ale ci to nie wyjdzie. Na szczęście w ostatniej chwili wpadnie kapitan - antyterrorysta z RGB. Okaże się, że miałeś zamontowaną kamerę w czapce (żyjemy w erze miniaturyzacji, niestety). Kapitan stwierdzi, że wszystko skończone, ty jednak masz jeszcze do wyrównania rachunki z Ciągwą. Idź do pokoju z telewizorem. Szafa jest otwarta. Włóż do środka. Bez zbędnych ceregieli trzaśnij Ciągwę w łeb butelką chili. I zbyte, pane Havranek!

Zadanie zostało wykonane. Niestety twoje nieczne zamiary związane z Anią na razie muszą poczekać na ich realizację, okaże się bowiem, że była agentem RGB i już gdzieś ją wcięło. W nagrodę za wykonanie zadania zostaniesz mianowany...

**MŁODOCIANYM AGENTEM**



## Polskie serwisy o Diablo 2

Jeżeli najbliższe 15 minut masz wolne, to zapraszam do przeczytania na temat serwisów dotyczących gry Diablo 2. Postaram się nie tylko przedstawić najlepsze z nich, ale także wskazać te, które warto odwiedzać nawet codziennie (strony z notami co najmniej 8).

Michał Łukasiewicz

Karczma Diablo 2  
http://diablo2.rcuprjaki.com

Ponieważ jest to oficjalna polska strona D2, więc od niej zaczynam. Karczma uzyskała to zaszczytne miano dobre kilka miesięcy przed wydaniem samej gry. Był to wtedy bezkonkurencyjny serwis, a i teraz ze świecą szukać bezspornie lepszego. Karczma wyróżnia się przede wszystkim świetną oprawą graficzną oraz bogactwem działów. Te zostały podzielone na kilka kategorii: Przewodnik, Informacje, Najemnicy, Komnaty oraz Tylnie Wyjście. Dzięki takiemu nazewnictwu strony mają niesamowity klimat, a czas spędzony na ich czytanie nie jest czasem straconym. Najważniejszą rzeczą dla diablo-fanów jest oczywiście liczba i aktualność newsów. Pod tym względem Karczma, mimo iż nie najlepsza, to uplasowana jest w ścisłej czołówce. Nie omieszkałam w tym miejscu napisać, że dzięki staraniom Falen Zena Karczma, jako jedyny serwis w Polsce, ma wersję beta Expansion Set, co może znacząco się przyczynić do polepszenia aktualności. Bardzo ciekawą ideą wprowadzoną przez ten serwis jest Polski Sojusz Anty Cheatowy. Ma on na celu utrudnić życie cheaterom, którym przyjemność sprawia gra na Battle.Net postaciami napakowanymi do granic możliwości. Wszystkie strony należące do sojuszu, czyli takie, które mają specjalny znaczek, są wolne od trenerów oraz podobnych programów. Kolejną rzeczą, o której nie mogę nie napisać, jest hosting dla polskich klanów Diablo, czyli udostępnianie miejsca na serwerze Karczmy na strony klanowe.

Ocena subiektywna: 9/10

Diabelskie Wersety  
http://diablo2.valhalla.com.pl

DW były do niedawna świetnym serwisem. Do niedawna - to znaczy do września roku 2000. Od tego czasu bowiem pozostają w stanie spoczynku. Mimo to zachęcam do odwiedzenia serwisu, ponieważ znaleźć tam można kilka działów traktujących o beta testach. Grafika strony, chociaż nie stoi na najwyższym poziomie, prezentuje się nieco powyżej średniej. Cóż, gdyby strona porwała do życia, wystawilibyśmy jej 8. Tak jednak jest to, co jest, czyli...

Ocena subiektywna: 3/10

Piekielny Portal  
http://www.diablo2.hoga.pl

Ten serwis możemy oglądać w dwóch wersjach: standard oraz light. Różnica sprowadza się do ilości grafiki, która w light oczywiście jest uboga. Ponieważ do niedawna serwis istniał wyłącznie w wersji standard, to tę właśnie będę opisywał. A więc szata graficzna jest przeciętnej jakości, ale jej układ sprawia, że serwis jest bardzo przejrzysty. PP nastawia się głównie na aktualność newsów i to zadanie spełnia doskonale. Aktualizacja odbywa się nawet kilka razy dziennie, co, jak na serwis o Diablo, jest częstotliwością bardzo dużą. Nie ma strony idealnej - i tutaj znaleźć można minusy. Niestety liczba działów jest dość mała, a zawarte w nich informacje niezbyt cenne, chociaż zdają się perełki jak download. Dużo większą wadą jest to, że nie należy do Sojuszu Anty Cheatowego, co sprawia,

# NAJLEPSZE E-ZINY W POLSCE

**Temat e-zinów (z ang. electronic magazines - magazyny elektroniczne) jest ostatnimi czasy bardzo popularny. Dlaczego? Pewnie dlatego, że owe periodyki są całkowicie bezpłatne, a przy tym mogą być redagowane równie profesjonalnie, jak tytuły znane z witryn kiosków. W związku z tym postanowiliśmy przyjrzeć się najważniejszym z nich.**

Paweł Gruszecki  
p.gruszecki@zln.pl

Własnego zina można wydać praktycznie za darmo. Jest to ogromna zaleta tego rodzaju pism, ale jednocześnie i największa ich wada, bowiem w krótkim czasie Internet został zasypany przez dziesiątki bezwartościowych publikacji, zawierających sporo merytorycznych i językowych błędów. Moim celem było zebranie i przedstawienie tylko tych, które prezentują sobą odpowiednio wysoki poziom. Tworząc poniższy przegląd starałem się nie odbiegać daleko od tematyki CD-Action i prezentowałem głównie e-periodyki, które traktują o komputerach (wyjątkiem jest tutaj "Esensja", ale tak ważnego dla rynku zinów czasopisma nie można pominąć). Ponadto nie opisywałem publikacji poświęconych grom, ponieważ tym poświęcony był materiał z numeru czerwcowego.

WebReporter  
http://web.reporter.pl



"WebReporter" jest bez wątpienia najdojrzałszym z opisywanych e-zinów. Istnieje od 1997 r. i wywodzi się od "Reportera", pierwszego elektronicznego pisma w Polsce. "WebReporter" to największy polski miesięcznik o Internecie - opisuje firmy, produkty, strony WWW, programy, podaje statystyki. Zawiera aktualności, porady oraz opinie i komentarze. Adresowany jest do ludzi z branży internetowej - szefów firm, menedżerów, projektantów witryn, webmasterów, administratorów, a także osób interesujących się Internetem. "WebReporter" jest stawiany za wzór dla innych, mniejszych pism. W zasadzie nie ma wad, a ponarżać można tylko na nieco wysłużoną już szatę graficzną. Szczególnie godne uwagi jest

maksymalne zintegrowanie treści zawartych w magazynie z materiałami dostępnymi na stronach internetowych "WebReporter", co gwarantuje uzyskanie absolutnie wyczerpujących informacji na interesujący nas temat. W serwisie online znajdziemy również jedyny w swoim rodzaju katalog bannerów reklamowych, zbiór kartek elektronicznych, a także magazyny o grach, kulturze, biznesie, fotografii, jak i magazyny dla dzieci. "WebReporter" Dariusza Majgiera wciąż pozostaje niekwestionowanym liderem wśród elektronicznych czasopism poświęconych tematyce internetowej i ogólnokomputerowej.

Esensja  
http://www.esensja.pl



"Esensja" w najmniejszym stopniu nie ustępuje profesjonalizmem przygotowania "WebReporterowi". Zapewniają ją artykuły poświęcone szeroko rozumianej kulturze i rozrywce. Jak podaje jej redakcja: "Esensja to magazyn internetowy, którego zawartość to słowo i obraz w czasach Internetu. Każdy numer to dobre dłuższe opowiadania oraz tzw. short-stories, wywiady z pisarzami, twórcami komiksów, reżyserami i redaktorami różnych pism. Stałymi działami są recenzje książkowe, filmowe oraz komiksowe, a także związana z nimi publicystyka. Średnio w numerze prezentujemy dwa komiksy, z których jeden jest czarno-biały, drugi zaś - kolorowy. Nieobce są nam gry fabularne, pisze dla nas sam redaktor naczelny pisma "Portal" - Ignacy Trzewiczek oraz Joe Abrakadabra, twórca słynnego systemu "Frankenstein Faktoria". piszemy też o grach komputerowych. Ponadto publikujemy wiersze (między innymi laureatki Paszportu Polityki VIII edycji), galerie prac plastycznych oraz rozrastający się dział Variów, poświęcony wystawom, teatrom oraz tematycznym cyklom felietonów". Magazyn redagowany jest przez ludzi obeznanych w temacie - w tekstach nie zauważyłem błędów językowych ani merytorycznych. Szata graficzna, choć bardzo prosta, jest gustowna i elegancka, a pismo bogato ilustrowane. Artur Długosz, redaktor naczelny "Esensji", dodaje: "Wkrótce planujemy rozpoczęcie zamieszczania tłumaczeń zarówno komiksów, jak i literatury". Zamierzeniami twórców "Esensji" było stworzenie pisma promującego Internet jako nowoczesne medium propagowania kultury oraz integrowania

# WAKACYJNA WYPRZEDAŻ

**Wszystkie gry z serii Cool Games  
w cenie 15 zł.**



**Rage of Mages II**  
-RTS z elementami RPG



**Seven Kingdoms II**  
-druga część legendarnego RTS-a



**Shadow Company**  
-gra akcji i strategia w jednym



**Tonic Trouble**  
-platformówka w 3D, rewelacja



**Dethcarz**  
-wyścigi samochodowe, śliczne!



**Knights&Merchants**  
-strategia czasu rzeczywistego po polsku



**Savage Arena**  
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty



**Expendable**  
-gra sportowa, ale co to za sport!



**Wargasm**  
- RTS, zostań żołnierzem, pilotem lub czołgistą



**Unreal**  
- mistrz gatunku FPP



**4 gry w zestawie**  
- oszczędzasz 20 zł



**8 gier w zestawie**  
- oszczędzasz 30 zł

**Zamów w redakcji lub szukaj w kioskach.**

**ZAMAWIAM**

- ☐ Nr 7/99 Rage of Mages II - 15 zł
- ☐ Nr 8/99 Seven Kingdoms II - 15 zł
- ☐ Nr 9/99 Shadow Company - 15 zł
- ☐ Nr 1/00 Tonic Trouble - 15 zł
- ☐ Nr 2/00 Dethcarz - 15 zł
- ☐ Nr 3/00 Knights&Merchants - 15 zł
- ☐ Nr 4/00 Expendable - 15 zł
- ☐ Nr 5/00 Savage Arena - 15 zł
- ☐ Nr 6/00 Wargasm - 15 zł
- ☐ Nr 1/00 Unreal - 15 zł
- ☐ 4 gry - 40 zł
- ☐ 8 gier - 80 zł

Imię: ..... Nazwisko: .....  
Ulica: ..... Nr. domu .....  
Miejscowość: ..... Kod Pocztowy: .....  
Województwo: ..... Tel: .....  
Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.  
podpis: .....

**Adres redakcji:**  
**COOL GAMES**  
SoftPress  
ul. Nowowiejska 5  
55-080 Kąty Wrocławskie  
tel. 0-71 3167639  
0-71 3167640



że na stronie znaleźć można pliki, z którymi nie powinien mieć nic wspólnego szanujący się gracz. PP tłumaczy to tym, iż goście domagają się obecności tego typu programów, ale nie wiem, czy są to głosy prawdziwych fanów.

Ocena subiektywna: 8/10

Gospoda Diabło 2  
<http://www.gospoda-pry.pl>

Gospoda to serwis tworzony w całości przez jedną osobę - ucznia gimnazjum. Pisząc to, chcę zwrócić uwagę na ilość pracy, jaką włożył Młody (to xywka webmastera) w tworzenie tego serwisu. Bogactwo działań jest naprawdę imponujące, a częstota aktualizacji zbliżona do Karczmy, w której pracuje przecież cała rzesza ludzi. Bardzo polecam przeczytanie działu podstawy oraz przejrzenie przedmiotów. Nie wiadomo, dlaczego Gospodę odwiedza dziennie zaledwie 50-150 gości (to dane autora). Być może teraz zaczniecie do niej częściej wpadać. Polecam!

Ocena subiektywna: 9/10

Strefa Diabło 2  
<http://www.strefa.com/diablo2>

Strefa to jeden z najstarszych serwisów traktujących o Diabło 2. Swoją popularność zawdzięcza niezwykle bogatym w treść działom. Autorzy nie spoczywają na laurach i ciągle wprowadzają jakieś zmiany, przykładem może być ostatnio stworzony dział - Handel PL. Oczywiście, jak przystało na porządny serwis SD2, przynależą do Polskiego Sojuszu Anty Cheatowego. Do grafiki nie można mieć większych zastrzeżeń, jest podobna jak w Karczmie. Bardzo denerwujące są banery, od których aż roi się w strefie. Nie dość, że po wczytaniu strony w rozdzielczości 800 x 600 w ogóle nie widać treści (tzn. żeby poczytać newsy, trzeba przewinąć stronę o cały ekran), to banery pojawiają się także pod stopką. Na stronie głównej naliczyłem także 11 buttonów. To już lekka przesada. Co napisać w podsumowaniu? Strona bogata pod względem treści i jeszcze bogatsza, jeśli chodzi o reklamy. Szkoda. Za te bany ocena będzie niższa o 2 od tej, którą chciałem wystawić. Niestety.

Ocena subiektywna: 7/10

Blizzard Games  
<http://www.blizzard.hoga.pl>

Ten serwis poświęcony jest wszystkim grom Blizzarda, jednak ja będę opisywał go pod kątem dwóch pierwszych części, czyli Expansion Set oraz Diabło 2. Tym, co wyróżnia Blizzard Games wśród stron o Diabło, są działy, w których przedstawiono aktualne rankingi postaci CLOSE oraz OPEN. W serwisie dużo miejsca poświęcono dodatkowi, ale niestety informacje o nowych bohaterach są bardzo skrócone. O jakości BG niech świadczy fakt, że całkiem niedawno miał miejsce bardzo poważny plagiat. Inny serwis przywłaszczył sobie nie tylko większość tekstów, ale i cały layout!

Ocena subiektywna: 6/10

Diablo2Arena  
<http://www.diablo2arena.prz.pl>

Cóż, można by napisać to, co powyżej. Autorem jest uczeń gimnazjum, do tego pracuje sam. Ten serwis otrzymał Wp-hit, czyli znak jakości przyznawany przez Wirtualną Polskę. Zanim napiszę coś więcej o serwisie, zdradzę wam pewną tajemnicę: to ja jestem jej autorem. Teraz chyba nie wypada pisać nic więcej, więc czekam na opinie pod adresem [mgamer@wp.pl](mailto:mgamer@wp.pl).

Ocena: .../10 (sam wpis po odwiedzeniu strony)

środowisk twórczych. Wydaje się, że cele te zostały osiągnięte już teraz, kilka miesięcy po starcie, i aż trudno sobie wyobrazić, co będzie, gdy redakcja na dobre rozwinie skrzydła...

Od redakcji: na CD co miesiąc znajdujecie kolejny nr tego zina.

## NoName

<http://www.noname.zum.pl>



"NoName" jest trzecim (i ostatnim) prezentowanym tutaj pismem, które zapisało się w historii e-zinów w sposób szczególny. Składa się z działów: Teksty poważne (artykuły o różnorodnej tematyce), Teksty zabawne, Opowiadania, Sport, Film, Muzyka oraz Komputery, czyli praktyczne porady i kursy, a także felietony na temat Internetu i komputerów. "Gdy zaczynaliśmy, postanowiliśmy zaryzykować i nie precyzować tematyki magazynu. Byłem wtedy zafascynowany ewolucjonizmem i postanowiłem, że magazyn sam ukształtuje się po pierwszym, góra drugim numerze", wspomina Tomasz Karwatka, redaktor naczelny pisma. "NoName jest bardziej areną do dyskusji, wymiany poglądów, idei i pomysłów niż standardowym magazynem. U nas nie ma sztywnego podziału czołowników - redaktor i to właśnie sprawia, że NoName ma swoisty styl i klimat", kontynuuje, uzasadniając popularność e-zinu. "Magazyn jako nośnik informacji, poglądów i pomysłów umożliwia tworzenie się wokół siebie różnych przedsięwzięć. Aktualnie pracujemy nad projektem Czytelnia.net, który będzie bazą elektronicznych książek". "NN" znany jest z licznych serwisów w obrębie swojej witryny internetowej i jako jedyne e-pismo wydany jest również w wersji angielskiej. Podtytułem "NoName" jest "forum ludzi myślących". Wydaje się, że to hasło doskonale oddaje tematykę i charakter miesięcznika. Jeżeli więc jesteś człowiekiem, który ma swoje zdanie, a przy tym jesteś otwarty na świat, to będziesz zadowolony z wyboru "NoName".

## Webhelp

<http://www.webhelp.pl>



Rozwijający się prężnie "Webhelp" jest ciekawą propozycją dla fanów komputerów. Krzysztof Dziewoński, twórca pisma, mówi: "Najważniejszym tematem w magazynie jest tworzenie stron WWW. Staramy się temu poświęcać jak najwięcej miejsca". Porady prezentowane na łamach "Webhelpa", i rzeczywiście zajmujące w nim kluczową pozycję, mogą być bardzo pomocne dla każdego początkującego, a nawet średnio zaawansowa-

nego webmastera. Dodatkowo magazyn prezentuje recenzje gier komputerowych, jak i informacje ze świata sportu oraz kultury. Całość podano w miłej dla oka szacie graficznej.

## Interrek

<http://www.interrek.com.pl>



"Interrek" istnieje w polskiej Sieci zaledwie od 15 kwietnia 2000 roku, a już odniósł spory sukces. Dzieło Macieja Kitajewskiego doczekało się nawet własnej audycji w młodzieżowym radiu - "Radiostacja". Początkowo na łamach opisywanego miesięcznika publikowane były artykuły niemal wyłącznie związane z Internetem. Aktualnie teksty podzielone są już na 4 odrębne kategorie: Komputer, Internet, Kultura i Różne. Pojawiły się też nowe pisma zależne: "Interrek Po Godzinach", "Interrek Humore-mail" oraz "Interrek Po Dwudziestej Czwartej". Jak widać, znacznie zwiększył się zakres poruszanych tematów, niestety poważnie odbiło się to na ilości materiałów prezentowanych w poszczególnych działach. Natomiast na pochwałę zasługuje bardzo ładna szata graficzna. "Interrek" jest pismem realizowanym w ciekawy sposób, zawierającym interesujące i poprawne merytorycznie teksty na różnorodne tematy. Tylko czy nie nazbyt? Mimo wszystko - polecam.

## @t

<http://www.at-online.of.pl>



"@t" (były "PtiKuś") jest magazynem adresowanym do wszystkich, których interesują komputery. Od pierwszego numeru "PtiKuś" publikował różnego rodzaju porady, tipsy oraz kursy (szczególnie kursy programowania). Ten stan nie zmienił się do dziś, tyle że dodano działy: Hardware, Internet, Magazyn oraz Gry na PC, powodując, że pismo stało się ciekawsze i mniej monotematyczne. Każde wydanie to spora liczba poprawnych merytorycznie artykułów. Szkoda tylko, że zdarzają się w nich błędy językowe. Nie do końca przekonuje mnie również nowa szata graficzna, natomiast w żaden sposób nie mogę zakwestionować zapału redakcji i jestem pewien, że "@t" - pod przewodnictwem Dariusza Wadowskiego - jeszcze pokaże, na co go stać.

Od redakcji: większość z tych zinów można znaleźć na naszym Cover CD w Extras lub Extras/Bonus1/mags.

# C=\>DOS #10

Kiedy ja to piszę, za oknem świeci słońeczko, a ludzie niecierpliwią się - kiedy w końcu skończy się ta piekielna szkoła. Do końca roku pozostał już tylko tydzień, choć z doświadczenia wiem, że dla 30% ludzi wakacje rozpoczynają się zaraz po radzie pedagogicznej ;-). Wiosna powoli przechodzi w lato... ale gdy wy to czytacie, jest już lipiec, ja opalam się na plaży w Ustroniu Morskim, pszczołki robią miodek i ogólnie jest sielanka. Żeby nie zabierać wam zbyt dużo czasu i nie męczyć główek, które pewnie wodzą teraz za co ładniejszymi okazami konkurencyjnej płci, postaram się napisać część krótką, łatwą i przyjemną, czyli krótki FAQ, jak usunąć najczęstsze problemy...

## Kominck vel Puchatek Niewiadomo Dokąd

Pierwszym i dość często spotykanym problemem przy pracy w Win9x (czyli głównie przy ciągłym reinstalowaniu :-), jest to, że "nie ma CD ROM-u". Po prostu nie został zainstalowany i już. Wtedy potrzebujemy dwóch rzeczy - sterownika (powiedzmy, że nazywa się driver.sys) i pliku mscdex.exe. Wpisujemy w configu taką linię:

```
device=c:\dev\driver.sys /d:mscd81
```

A w autoexecu:

```
c:\windows\command\mscdex.exe /d:mscd81
```

Teraz wystarczy zrestartować komputer i po problemie. Parametry w przypadku sterownika mogą być inne niż tutaj przedstawione, akurat u mnie takie są, ale zależy to tylko od producenta sprzętu. Chodzi tu o to, że mscdex.exe za pomocą parametru "/d" otrzymuje symbol stacji CD ROM i musi być taki sam jak ten, nadany za pomocą sterownika. Podobnie dodaje się wszelkie inne urządzenia - załadować sterownik instrukcją "device =" i ew. uruchomić jakiś program/ustawić zmienną środowiskową w autoexecu. Wszystko powinno być podane w pliku readme na dyskiecie ze sterownikami.

Kolejny problem na drodze do krainy szczęścia to klawiatura, a konkretnie jej układ. Najpopularniejszym polskim układem jest "Polski programisty", w którym polskie ogonki uzyskuje się za pomocą kombinacji Lewy [Alt] + Litera. Aby w Win9x ustawić ten układ, wystarczy w apłecie Klawiatura ustawić odpowiednią opcję. A w DOS-ie... tutaj jest kilka rozwiązań, jeśli mamy Win9x i poprzednia rada nie zadziałała, to wpisujemy w configu takie linijki:

```
mode con codepage prepare=((852)
C:\WINDOWS\COMMAND\vega.cpi)
mode con codepage select=852
keyb pl,C:\WINDOWS\COMMAND\key-
brd4.sys
```

Innym sposobem, który znalazłem w książce Andrzeja Zawadzkiego (polecam), jest wykorzystanie ANSI.SYS. Nie wnikając się w temat, powinniśmy wpisać w configu następującą linię:

```
device=c:\windows\command\ansi.sys
```

zrestartować komputer, a następnie stworzyć i uruchomić taki skrypt jak poniżej:

```
@echo off
set p=:/prompt%
prompt $t$B:38:165p
prompt $t$B:46:134p
prompt $t$B:18:169p
prompt $t$B:38:136p
prompt $t$B:49:228p
prompt $t$B:24:162p
prompt $t$B:31:152p
prompt $t$B:45:171p
prompt $t$B:44:198p
prompt $t$B:16:4p
prompt $t$B:13:3p
```

```
prompt $t$B:168p
prompt $t$B:12:157p
prompt $t$B:14:227p
prompt $t$B:15:224p
prompt $t$B:19:151p
prompt $t$B:24:141p
prompt $t$B:26:189p
prompt %p%
```

Ten sposób wykorzystuje możliwość ANSI.SYS, bardzo przydatnego programiku, tak przy okazji. Powyższe komendy dokonują redefinicji poszczególnych klawiszy - dzięki temu w linii komend uzyskamy polskie znaki poprzez kombinację [Alt] + Litera (małe znaki) oraz [Ctrl] + Litera (duże znaki).

Teraz trochę bardziej egzotyczny problem - co zrobić, gdy program wyświetla błąd "Incorrect DOS version"? Pojawia się to, na przykład, przy próbie uruchomienia Windows 1.0 (do zdobycia na [www.cai.net2000.com.pl](http://www.cai.net2000.com.pl) i innych dziwnych miejscach). Microsoft przybywa do nas z pomocą -

wystarczy dodać w configu taką linię:

```
device=c:\win-
dows\setver.exe
```

a następnie raz zdefiniować nazwę programu, któremu DOS ma podawać inny niż prawdziwy numer wersji oraz ten numer:

```
setver c:\win10\win.com 3.00
```

Od teraz Windows 1.0 będzie myślał, że ma do czynienia ze starym i ciężkim do zdobycia DOS-em 3.

Ostatnio otrzymałem parę maili z pytaniem, czy w DOS-ie można dodawać, robić wyliczanki itd. Chodziło głównie o to, by stworzyć pętlę, w której jakaś zmienna będzie miała kolejne wartości 1, 2, 3, 4 itd. Gdy zacząłem się zastanawiać, to okazało się, że da się to zrobić! Założmy, że chcemy wygenerować kolejno liczby od 0 do 1000 i wypisać je na ekranie. Pętli "for" nie wolno zagnieżdżać, więc trochę oszukamy DOSa - napiszemy trzy skrypty - 1.bat:

```
@echo off
```

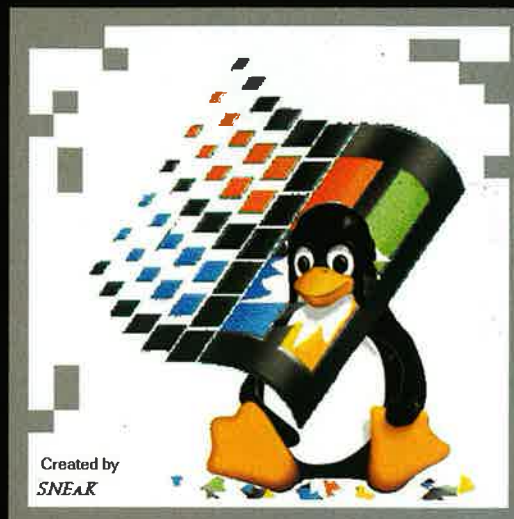
```
for %i in (0 1 2 3 4 5 6 7 8 9) do
call 2.bat %i
echo 1000
```

```
drugi - 2.bat:
```

```
for %i in (0 1 2 3 4 5 6 7 8 9) do
call 3.bat %i/%i
```

```
i ostatni - 3.bat:
for %i in (0 1 2 3 4 5 6 7 8 9) do
echo %i/%i
```

Jeśli przyjrzymy się kolejnym wartościom przekazywanym przez jeden skrypt do drugiego, to zauważymy, że 2.bat otrzymuje parametr równy liczbie setek, a 3.bat liczby setek i dziesiątek - do tego dokłada jedności i otrzymujemy liczbę :-). Może sposób jest trochę "na oko" i daje nie naj-



Created by  
SNEAK

lepsze rezultaty (puste wiersze co 10 liczb, liczby zawsze są trzycyfrowe, czyli otrzymujemy 001, 099 itp.), ale jest. I gdybyśmy podawali te liczby jako parametry, to najprawdopodobniej nie byłoby żadnych błędów i 001 zostałoby zinterpretowane jako 1.

Wielu pytało mnie również o jakieś linki do stron o MS DOS-ie, wychodząc naprzeciw innym, podam niniejszym znalezienie przeze mnie stronki i FTP-y - wszystkie mają certyfikat "Zatwierdzone przez Babcie" oraz "podczas ich tworzenia nie zginął żaden dinozaur".

## WWW

No, to już wszystko na dziś. Cosik jakby krótko, ale sami rozumiecie - letnie rozluźnienie, nikomu nie chce się pracować itd. :-). A poza tym, co ty robisz jeszcze przed kompem? Życie ci nie miłe? W tył zwrot i marsz do dziewczyny/nad jeziorem/na boisko (niepotrzebne skreślić). Naprawdę są bardziej interesujące rzeczy, które można robić latem. Nie siedzenie przed monitorem. No i kompa masz przez cały rok, a wakacje tylko przez 2 miesiące...

## Errata

No cóż, myślałem, że nas to ominie, ale - jak widać - choćliki drukarskie istnieją, i już :-). W każdym razie większość skryptów, które podawałem, miała jakieś mniejsze błędy. Chodziło tu np. o linijki w stylu "set tekstset" i inne drobności. Dlatego zebrałem część skryptów (na razie...) - powinniście znaleźć je gdzieś na tych betonowych kragach dołączonych do CDA :-). Wszystkich przepraszam za błędy, może to wystarczyć jako pokuta (Redakcja - sorki, ale będą dopiero w 09 - tekst dotarł już po wysłaniu CD do tłoczni.)



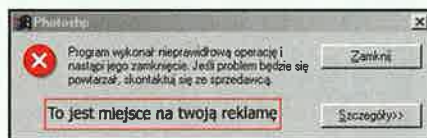






# Relaks -zone

*Nadal w wakacyjnych nastrojach? I dobrze. Ale że śmiechu nigdy za wiele, zapraszam do lektury tego działu. Przypominam, że publikowane tu teksty albo zostały wyłowione w Internecie, albo też wymyślono je specjalnie dla CDA.*



## Wspomnienia Admina (autentyk)

To miał być kolejny zwykły dzień... spokojny, bez awarii, ale jednak nie. Nagle dzwoni telefon, podnoszę i słyszę naszą panią księgową:

K: Wie pan co, drukarka mi nie działa i nic nie mogę wydrukować.

Ja: A co się konkretnie dzieje - czy jest jakiś komunikat błędów, czy drukarka się zacina... coś więcej proszę.

K: No wie pan, pojawia mi się takie okienko - drukuj do pliku, podaj nazwę pliku... i że coś tam z jakimś portem LPT1, który jest nieustawiony...

aha - myślę, no to chyba już wiem...

Ja: Proszę otworzyć okno Właściwości drukarki, zakładka Szczegóły i podać, co jest napisane pod opcją Drukuj do portu...

K: LPT1 (Port drukarki ECP).

Ja: No to w porządku, teraz proszę wybrać Ogólne i Drukuj stronę testową. Co się dzieje?

K: Nic się nie dzieje, kaže mi podać do jakiego pliku ma drukować, a port LPT1 jest nieustawiony...

Hmmm, co za diabeł... Standardowa procedura telefoniczna, przegląd Mój komputer, Właściwości, Porty - wszystko jest OK.

K: Ale wie pan co, bo ja od rana pracuję w Wordzie i Excelu, ale rano kazał mi się uruchomić w trybie awaryjnym, no to tak zrobiłam...

Ja: To teraz jest pani w trybie awaryjnym???

K: No tak, przecież nie widać różnicy?

Ja: Na pulpicie w rogach jest napisane "tryb awaryjny"?

K: No tak, ale pod Wordem nie było widać...

Gmmrrr, w tym momencie załamałam się kompletnie.

Ja: Proszę zamknąć system i ponownie go uruchomić...

K: (Zamknięcie, uruchomienie.) Oooo, wie pan co, już wszystko działa, drukuje bez problemu... A ja już drugą godzinę nic nie mogłam wydrukować...

Inne rozmówki:

1. Nic się nie dzieje, tylko... jak ruszam myszką, to piszczy coś w procesorze.

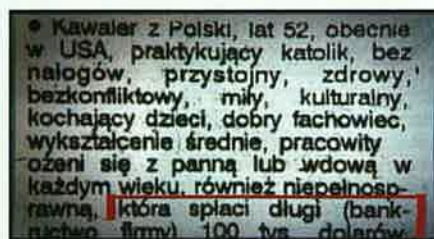
2. Proszę mi pomóc: moja drukarka... RYSUJE WYKRESY.

Pozdrowienia dla adminów...

## Kto lepszy?

Podczas wykopalisk na terenie Niemiec tamtejsi archeolodzy na głębokości 5 m znaleźli kawałki drutu miedzianego. Po wnikliwej analizie ogłosili, że już 2,5 tys. lat temu starożytni Germanie korzystali z łączności telefonicznej po drutach miedzianych. Na to archeolodzy brytyjscy rozpoczęli wykopaliska u siebie i na głębokości 10 m znaleźli kawałki szkła. Po ich zbadaaniu ogłosili, że już 5 tys. lat temu starożytni Brytowie korzystali z łączy światłowodowych.

Uczeni rosyjscy przeprowadzili szeroko zakrojone poszukiwania w Rosji, niestety



ani na głębokości 50, ani 100, ani nawet 200 m nie znaleźli żadnego kawałka szkła lub drutu miedzianego. Po przeanalizowaniu faktów ogłosili więc, że już 7 tys. lat temu starożytni Rusini korzystali z szeroko rozbudowanej sieci telefonii komórkowej!

## Mężczyźni do kobiet!

Proszę Pani, Panienko, Dziewczyno, Narzeczono, Kobieto, Żono i wszystkie inne kobiety!

1. Jeżeli sądzisz, że jesteś gruba, to najprawdopodobniej jesteś gruba. Nie zadawaj mi takich pytań, odmawiam odpowiedzi.

2. Jeżeli czegoś chcesz, to wystarczy o to poprosić. Postawmy sprawę jasno: jesteśmy prości. Nie rozumiemy żadnych subtelných, pośrednich prośb. Pośrednie prośby nie działają. Te pośrednie postawione bezpośrednio przed naszym nosem też nie działają. Po prostu powiedz, czego chcesz!

3. Jeżeli zadajesz pytanie, na które nie oczekujesz odpowiedzi, nie dziw się, że otrzymasz odpowiedź, której raczej nie chciałabyś usłyszeć.

4. My jesteśmy PROŚCI. Jeżeli proszę o podanie mi chleba, to nie mam na myśli nic innego. Nie mam do ciebie pretensji, że go nie ma na stole. Nie ma tu żadnych niedomówień czy żalu. My jesteśmy naprawdę prości.

5. My jesteśmy PROŚCI. Nie ma sensu pytać mnie, o czym myślę, bo przez 96,5% czasu myślę o seksie. I nie, nie jesteśmy opętani. To po prostu podoba nam się najbardziej. Jesteśmy PROŚCI.

6. Czasem nie myślę o tobie. Nie szkodzi. Proszę przywyknij do tego. Nie pytaj, o czym myślę, jeżeli nie jesteś przygotowana do rozmowy na temat polityki, ekonomii, filozofii, piłki nożnej, picia, piersi, nóg czy fajnych samochodów.

7. Piątek/sobota/niedziela = żarcie = kumple = piłka nożna w telewizji = piwo = tragiczne maniery. To coś takiego jak księżyc w pełni. Nie do uniknięcia.

8. Zakupy nam się nie podobają i ja nigdy nie będę ich lubić!

9. Gdy gdzieś idziemy, cokolwiek założysz, będziesz w tym wyglądać doskonale. Przyśięgam.

10. Masz wystarczająco dużo ciuchów. Masz wystarczająco dużo butów. Płac to szantaż. Doprowadzenie mnie do bankructwa nie jest okazywaniem uczucia z twojej strony.

11. Większość mężczyzn ma 2-3 pary butów. Powtarzam raz jeszcze, jesteśmy prości. Skąd ci przychodzi do głowy pomysł, że pomogę ci wybrać z twoich 30 par tę, która najlepiej pasuje.

12. Proste odpowiedzi, jak TAK i NIE, są doskonale przez nas akceptowane i bez znaczenia, na jakie pytanie.

13. Jeżeli masz jakiś problem, przychodź do mnie tylko po pomoc w jego rozwiązaniu. Nie przychodź się użalać, jakbym był jedną z twoich przyjaciółek.

14. Ból głowy, który trwa 17 miesięcy, to nie ból głowy. Idź do lekarza.

15. Jeżeli powiem coś, co może być zrozumiane w dwójaki sposób i jeden z nich spowoduje, że będziesz nieszczęśliwa czy zmarłowa, wiedz, że mam na myśli to drugie.

16. Wszyscy mężczyźni znają tylko 16 kolorów. Śliwka to owoc, a nie kolor. A śliwka z mlekiem to nie kolor, a - na bank - pewne rozwolnienie!

17. I co to za @\$! kolor ta "fluksja"? I poza tym, jak się to pisze?

18. Lubimy piwo tak samo jak wy lubicie torebrki. Wy tego nie rozumiecie, my również.

19. Jeżeli cię pytam, co się stało, a ty odpowiadasz "nic", wtedy ci wierzę i jestem przekonany, że faktycznie wszystko jest w porządku.

20. Nie pytaj mnie: "kochasz mnie?". Możesz być pewna, że gdybym cię nie kochał, nie byłbym z tobą. (No, chyba że chodziłoby mi tylko o seks. Ale przecież nie jesteśmy aż na tyle głupi, by wtedy odpowiedzieć: "nie, chodzi mi tylko o seks".)

21. Reguła podstawowa w przypadku najmniejszej wątpliwości dotyczącej czegośkolwiek: wybierz to, co najprostsze.

MY JESTEŚMY N-A-P-R-A-W-D-Ę PROŚCI. PROSZĘ ROZESKAĆ TEN MANIFEST DO JAK NAJWIĘKSZEJ LICZBY KOBIET, ŻEBY W KOŃCU ZROZUMIAŁY MĘŻCZYZN RAZ NA ZAWSZE. PROSZĘ RÓWNIEŻ ROZESKAĆ GO DO JAK NAJWIĘKSZEJ LICZBY MĘŻCZYZN, TAK, ŻEBY WIEDZIELI, ŻE NIE SĄ SAMOTNI W SWOJEJ WALCE!

## Kobiety o mężczyznach

\*Mężczyźni rodzą się z umiejętnością składania map, ale złożenie ręcznika, serwetki czy prześcieradła absolutnie przerasta ich możliwości.

\*Każdy mężczyzna, który się nudzi, zawsze stosuje tę samą trzystopniową kurację: seks, alkohol i seks. W tej kolejności.

\*Mężczyźni potrzebują zachęty do wykonywania tego, co dyktuje zdrowy rozsadek.

\*Nie pozwól mężczyźnie, by sam wybrał pierścionek zaręczynowy. Popelni głupstwo i kupi taki, na jaki go stać.

\*Mężczyźni są jak alarm samochodowy. Robią dużo hałasu, a nikt tego nie słucha.

\*Mężczyźni nie dbają o elegancję. Jeśli mężczyzna wygląda tak, jakby przed chwilą wyszedł z domu mody, to znaczy, że ubrała go kobieta.

\*Kobieta ubiera się dla innych kobiet, ponieważ z nimi konkuruje. Jeśli mężczyzna ubiera się dla innych mężczyzn, prawdopodobnie konkuruje z tobą o mężczyznę.

\*Jeśli w centrum handlowym mężczyzna gdzieś się zawiesi, to albo poszedł coś zjeść, albo ogląda sprzęt w dziale RTV, albo kręci się w pobliżu damskiej przymierzalni.

\*Tylko jedno mogłoby zachęcić mężczyzn do robienia zakupów: szklane drzwi w przymierzalniach dla kobiet.

\*Mężczyźni nie rozumieją kobiet chodzących do sklepu tylko po to, by popatrzeć na rzeczy, na które ich nie stać, i wyobrazić sobie, jakby to było, gdyby je miały. Co za problem? Przecież z tego samego powodu mężczyźni chodzą do barów z damską obsługą w strojach topless.

\*Nie ubieraj się, by podobać się mężczyźnie. Dla niego dobrze ubrana kobieta to tyle samo, co nierozebrana.

\*Kobieta w skąpym kostiumie kąpielowym jest seksowna. Mężczyzna w skąpych kąpielówkach przechodzi kryzys wieku średniego.

\*Nawet w Paryżu nie zrobią z owsa ryżu, ale ze szminki na kołnierzyku męża możesz zrobić nawet diamentowe kolczyki.

\*Kobiety różnią się od mężczyzn. My długo chodzimy w tę i z powrotem i w końcu podejmujemy decyzję. Mężczyźni kołyszają się przez jakiś czas w miejscu i w końcu zasypiają.

\*Gdy kobieta podchodzi do szafy i mówi: "nie mam co na siebie włożyć", to ma na myśli: "nie mam nic nowego do włożenia". Kiedy do szafy podchodzi mężczyzna i mówi: "nie mam co na siebie włożyć", w rzeczywistości chce powiedzieć: "nie mam nic czystego do włożenia".

\*Gdy kobieta wychodzi z łazienki, zadaje pytanie: "jak wyglądam?". Gdy wychodzi mężczyzna, mówi: "na twoim miejscu nie wchodziłbym tam teraz".

\*Mężczyźni nie słuchają. I dlatego rosną im w uszach włosy. To coś w rodzaju naturalnych zatycek.

\*E.T. nie mógł być rodzaju męskiego... chciał dzwonić do domu!

## Baranek poliglota (wierszyk wakacyjny)

Jak dobrze być barankiem i wstawać sobie rankiem, i biegać na polankę, i śpiewać sobie tak:

bee, bee, bee, kopytka niosą mnie, bee, bee, bee, kopytka niosą mnie.

How good to be baranek and wake up sobie ranek and running to polanek and singing just like that:

be, be, be, kopytka taking me, be, be, be, kopytka taking me.

So gut zu sein baranek aufsteigen sobie ranek und gehen aus polanek, und singen so wie als: bich, bich, bich, kopytka tragen mich bich, bich, bich, kopytka tragen mich

C'est bien d'être un baranek et se berer sobie ranek et courir sur polanek et chanter comme ça: boit, boit, boit, kopytka portent moi boit, boit, boit, kopytka portent moi

Bene essere baranek alzarsi sobie ranek corere na polanek e cantare me si: be, be, be, kopytka portano me be, be, be, kopytka portano me.



## Dowcipy o Stirlitzu

Disclaimer: Dla młodszych czytelników - Stirlitz to rosyjska odpowiedź na naszego kapitana Klossa (czyli nasz agent w niemieckim mundurze w sztabie wroga). Naturalnie dłuższa (zn. mająca więcej odinków i jeszcze bardziej nieprawdopodobna). A poza tym serial był nudny jak nieszczęście (specjalnością były tzw. monologi wewnętrzne, czyli słyszełśmy, co bohater myśli. A myślał dużo i długo, idąc np. ok. 5 minut przez ulicę). Jego emisja zaowocowała masą dowcipów. Oto niektóre z nich...

Stirlitz siedział w swoim gabinecie, gdy rozległo się pukanie. "Bormann" - pomyślał Stirlitz. "Tak, to rzeczywiście ja" - pomyślał Bormann.

Stirlitz ukradkiem karmił niemieckie dzieci. Od ukradka dzieci puchły i umierały.

W kawiarni "Elefant" Stirlitz miał się spotkać z łącznikiem. Niestety nie ustalono żadnego znaku rozpoznawczego. Na szczęście łącznikowi zwiastał spod marynarki szelki spadochronu.

Stirlitz spacerował po dachu Kancelarii Rzeszy. Nagle pośliznął się, upadł i tylko cudem zahaczył o wystający grzym, unikając upadku z dużej wysokości. Następne go dnia cud pośliznął i obrzękł.

Stirlitz spacerował po dachu Kancelarii Rzeszy. Nagle pośliznął się, upadł i tylko cudem zahaczył o wystający grzym, unikając upadku z dużej wysokości. Następne go dnia cud pośliznął i obrzękł.

Stirlitz spacerował po dachu Kancelarii Rzeszy. Nagle pośliznął się, upadł i tylko cudem zahaczył o wystający grzym, unikając upadku z dużej wysokości. Następne go dnia cud pośliznął i obrzękł.

Stirlitz spacerował po dachu Kancelarii Rzeszy. Nagle pośliznął się, upadł i tylko cudem zahaczył o wystający grzym, unikając upadku z dużej wysokości. Następne go dnia cud pośliznął i obrzękł.

Stirlitz spacerował po dachu Kancelarii Rzeszy. Nagle pośliznął się, upadł i tylko cudem zahaczył o wystający grzym, unikając upadku z dużej wysokości. Następne go dnia cud pośliznął i obrzękł.

Stirlitz spacerował po dachu Kancelarii Rzeszy. Nagle pośliznął się, upadł i tylko cudem zahaczył o wystający grzym, unikając upadku z dużej wysokości. Następne go dnia cud pośliznął i obrzękł.

Stirlitz spacerował po dachu Kancelarii Rzeszy. Nagle pośliznął się, upadł i tylko cudem zahaczył o wystający grzym, unikając upadku z dużej wysokości. Następne go dnia cud pośliznął i obrzękł.

Stirlitz, wolnym krokiem, zbliżył się do lokalu kontaktowego. Zapukał umówione 127 razy. Nikt nie otworzył. Po namyśle wyszedł na ulicę i spojrzął w okno. Tak, nie mylił się. Na parapecie stały 63 żelazka - znak wpadki.

Tajna narada w Kancelarii Rzeszy. Nad mapą pochyla się Hitler, Himmler i reszta zgrai. Nagle przez tłum przeciska się Stirlitz, pochyla się nad mapą, wyjmując miniaturowy rosyjski aparat szpiegowski wielkości cegły i z wysiłkiem (spróbujcie utrzymać w ręku 12 kg...) fotografuje wszystkie tajne plany.

- Kto to jest?! - syczy Hitler.  
- Eee... to Stirlitz. Ten piekielny rosyjski agent - mruczy Himmler.  
- Cemu go nie aresztujesz?!

- Nie ma sensu - wzdycha Himmler. On i tak zawsze nam ucieka...

## Krowie ustroje

### Feudalizm

Masz dwie krowy. Twój pan zabiera ci większość mleka, ale w zamian pilnuje, by inny szlachcic ci ich nie ukradł.

### Socjalizm (w teorii)

Masz dwie krowy. Rząd zabiera ci obie i zamyka w oborze z innymi krowami. Teraz jesteś właścicielem tysięcy krow. Rząd daje ci tyle mleka, ile potrzebujesz. Masz też darmowy obornik.

### Socjalizm (realny)

Masz dwie krowy. Rząd zabiera ci obie i zamyka je w oborze z innymi krowami, a ciebie i resztę posiadaczy krow w byłym kurniku (kury zdechły z braku żarcia). Dostajesz tyle mleka, ile rząd uważa, że potrzebujesz, czyli niewiele. A zresztą mleka i tak nie dowieźli. Masz też darmowy obornik, którym nawozisz wspólne pole, na którym i tak nic nie wyrośnie, bo ziarno już wcześniej zgniło.

### Faszyzm

Masz dwie krowy. Rząd zabiera obie i sprzedaje ci mleko. Niedużo, bo resztę zużywa do produkcji czołgów, autostrad, łuków triumfalnych czy czegoś tam.

### Komunizm (teoria)

Masz dwie krowy. Sąsiad pomaga ci je - tak z dobrej woli - obrządzać i wszyscy mają duuużo mleka i są szczęśliwi.

### Komunizm (w wersji ZSRR)

Miałeś dwie krowy. Siedziś w okolicy Syberii i kopiesz kanał, którym popłynie rzeka mleka, gdy tylko zostaną opłanowane przejściowe problemy w jego produkcji, które wywołał imperialistyczny sabotażysta.

### Totalitaryzm

Masz dwie krowy. Wojsko zabiera ci obie i "rozwała" cię pod pustą oborą bez specjalnych powodów. Mleko zostaje zakazane. Rząd zaprzecza, że kiedykolwiek istniały krowy.

### Demokracja (typowa)

Masz dwie krowy. Twój sąsiad decyduje, kto dostanie mleko.

### Demokracja (a la USA)

Gubernator obiecuje, że za niedługo będziesz miał dwie kolejne krowy, o ile na

niego zagłosujesz w wyborach prezydenckich.

### Demokracja (Unia Europejska)

Masz dwie krowy. Obie są szalone. Zatem UE zakazuje eksportu baraniny z Bangladeszu. Ponadto zostaje wydane 3 547 678 aktów prawnych dotyczących np. kształtu rogu typowej krowy, liczby czarnych plamek na jej grzbiecie, optymalnym kształcie obory itp., itd. do momentu, aż krowy zdechną. Nie ma krow - nie ma problemu. Farmer dostaje kasę za to, że nie ma krow.

### Kapitalizm

Masz dwie krowy. Sprzedajesz jedną i kupujesz byka. I albo się dorobisz, albo nie.

### Anarchia

Masz dwie krowy. Chcesz je zastrzelić, ale zanim to zrobisz, ktoś wysadza twój dom w powietrze i zabiera zwierzęta.

### Ekoland :)

Masz dwie krowy. Nie możesz wydoić żadnej z nich, bo to niezgodne z naturą. Krowom pękają wymiona i ekolodzy humanitarne im usypiają, pomstując na ciebie wniebogłosy.

### Feminizm

Masz dwie krowy. Obie tworzą alternatywną rodzinę i adoptują samotne cielę. Oczywiście o mleku możesz zapomnieć, wstrętny szowinistyczny samcu!

## Jaki niedźwiedź?

Oto przepis na rozpoznanie, jaki goni cię niedźwiedź:

\*Jeżeli biegniesz i biegniesz, i znajdujesz drzewo, wchodzisz na nie, a niedźwiedź za tobą, to jest to niedźwiedź brunatny.  
\*Jeżeli biegniesz i biegniesz, i znajdujesz drzewo, wchodzisz na nie, a niedźwiedź strząsa cię z drzewa, to jest to niedźwiedź grizzly.

\*Jeżeli biegniesz i biegniesz, i nie możesz znaleźć drzewa, to jest to niedźwiedź polarny.

\*\*\*

A propos niedźwiedzi. Rosjanie wybrali się na polowanie (w Ameryce). Wracają dumni:

- Urra!!! Miedwiedzia my ubili!  
- Niedźwiedzia? Ooo... Nieźle! Grizzly?  
- Niet! Strielali!

\*\*\*

A propos Rosjan. Rosyjski bogacz oprowadza kumpla po swoim nowym domu. Pokazuje mu wszystkie 75 pokoi wykończonych marmurem i złotem, basen z morską podgrzewaną wodą, pole golfowe z trawą sprowadzoną z Anglii, lądowisko helikoptera, parking z 35 samochodami itd. Na samym końcu prowadzi go do wielkiej łazienki. Cała wyłożona jest małymi czarnymi kafelkami. Wtedy kumpel mówi:

- Wiesz, wszystko było OK, ale łazienka mi się nie podoba. Te kafelki... takie małe, brzydkie, czarne, bez połysku. To nie marmur... z czego to jest?

Rosjanin uśmiecha się szeroko:  
- Pentium 4; 1,5 GHz!



# Elo!

*Elo! Dzisiaj tekst o pięciu latach Q... czy wy wiecie, jaka to okazja? Bosh, biegiem po szampa! (Olkz, jakiś Piccolo czy coś w tych klimatach :P) I w tym radosnym (hep!) klimacie kończę INTeRKO z sierpnia 2001. Tylko przyslijcie mi jakąś kartkę z wakacyjnych podbojów! :P Za miesiąc wszystko wróci do normy.*

blo (fppzone@box43.gnet.pl) feat. %

PS Na CD nadal nie ma FPPZone, bo się zwyczajnie nie wyrobiłem - sami wiecie, jak to jest pod koniec roku szkolnego.

## 5 LAT LEGENDY

22 czerwca to wielki dzień dla wszystkich eFPowców. Bowiem 5 lat temu ID Software wypuściło w świat oficjalną wersję shareware Quake'a - być może jednej z najważniejszych gier komputerowych w historii. 5 lat temu na dobre zaczęła się era grania przez Internet, zaczęto implementować w grach tryb multiplayer, o którego nieobecności dzisiaj aż strach pomyśleć. Co prawda, już "za czasów" Doom'a (który tak samo jak Q1 nadal ma swoich wiernych fanów, nadal powstają nowe modyfikacje czy mapy) brać komputerową zaczęła powolutku zbierać się na Internetowych i lokalnych serwerach, ale to nie było jeszcze to... (zbyt duże ograniczenia co do liczby graczy, jak i niepełny 3D). Zás Duke Nukem 3D to zupełnie inna "bajka", na której przypomnienie jeszcze kiedyś nadejdzie czas - kontynuujemy właściwy temat.

Quake był/jest wielki. Mimo iż jest baaardzo stary jak na grę, to nadal skupia przy sobie wierną i wcale nie małą grupę fanów. To świadczy o jego wielkości i ponadczasowości? Przede wszystkim ogromna grywalność po Sieci - gracz mógł podłączyć się do serwera, kiedy tylko chciał i wyjść z niego, kiedy chciał - nie przerywając nikomu gry (oczywiście, jeśli sam nie był "serwerem"). Wiedzie, w jaki sposób gra się po Sieci w GTA? Właśnie tak 5 lat temu wyglądały wszystkie gry w trybie multiplayer. Doskonały kod sieciowy pozwalał również na granie przez modem z malutkim pingiem. (Khm, Sweep w tym przypadku lekko przesadził. Pingi w czasie gry poprzez modem na pewno nie były "malutkie", ale "jako tako" dało się grać. Chociaż poniżej 150 nie schodziło... blo.)

Nieprawdą jest twierdzenie, aby Wstrząs był pierwszą grą w pełnym 3D - pierwszy był Descent. Jednak to QUAKE był pierwszym FPP-kiem w pełnym trzecim wymiarze i chyba pierwszą grą, w której odczuwalna była tak wielka swoboda ruchu. (Oslawione trójwymiarowe modele można było podziwiać jeszcze przed wydaniem Q1, mianowicie w jednej z gier opartych na "Terminatorze". A co do swobody ruchów to kwestia również pozostaje sporna. DN3D nie pies... blo.) Niektórych ludzi przysparzało to o zawroty głowy - wyznawali nadal wierność Duke Nukem 3D. Mroczna grafika, szybka akcja i "klimatyczna" -> muzyka Nine Inch Nails nie była dla nich. Ale nie na długo... Wiele firm ubiegało się o silnik Quake'a, dzięki czemu powstało wiele klonów, które nie istniałyby bez niego. A przynajmniej nie w takiej formie. (A na samym, prawie że "rdzennym" silniku Q1, powstał tylko Hexen2 - blo.) I wreszcie - to Quake był jedyną grą, której kod źródłowy (oczywiście tylko jego część, choć jakiś rok temu ID wypuściła kompletny kod Q1) został udostępniony publicznie. Dzięki temu można go było dowolnie modyfikować - nie tylko wygląd (co było już możliwe w Doomie), ale też fizykę, uzbrojenie, zasady gry etc. Powstało tysiące

modów, a najsłynniejsze z nich to m.in. Capture The Flag, Quake Rally, Future vs. Fantasy czy wreszcie Rocket Arena. Wiele z "jedynkowych" modyfikacji doczekało się także swoich wersji dla Q2, Q3 czy też UT.

Wokół tej wspaniałej gry szybko powstała mała społeczność, której członkowie opłeli cały świat, nie znając barier. Ludzie z całego globu zjeżdżali (i nadal zjeżdżają) na turnieje, aby wyłonić najlepszego. Wraz z upływem czasu stało się to bardziej opłacalne, gdyż nagrody były coraz większej wartości - 21 czerwca 1997 roku Dennis "Thresh" Fong wygrywa słynne czerwone Ferrari 328 GTS Johna Cammacka i tym samym staje się megagwiazdą. Na Quake'u można wspaniale zarobić - wystarczy spojrzeć na powyższy przykład. Ten sam człowiek stworzył później swoją stronę "domową", którą poświęcono wiadomemu tematowi, na niej również nieźle się dorobił. Wcześniej Steven "Blue" Heaslip zrezygnował ze swojej dotychczasowej pracy na rzecz prowadzonego przez siebie serwisu "BluesNews" (www.bluesnews.com) - i też nieźle na tym wyszedł, chociaż ostatnimi czasy słyszało się o zawieszeniu działalności. Wiele firm szybko wywahało pieniądze w całym tym sektorze rozrywki - to właśnie dzięki Quake'owi takie firmy, jak 3DFX, Razer, Logitech czy Gamespy stały się światowymi liderami. Wiele młodych i uzdolnionych programistów, wslawiając się tworzeniem popularnych modów, zyskało pracę w dużych firmach, z kolei inni zakładali własne przedsiębiorstwa. To właśnie m.in. dzięki Q w czasopiśmie CD-ACTION powstał kącik poświęcony grom FPP, czyli FPP Zone. :-> (Nie jest to do końca prawda, ale nie wnikaćmy w szczegóły... blo.)

Pewnie niewiele osób wie, że Quake na początku miał być całkiem inną grą. W głowach ludzi z ID Software najpierw uformował się pomysł stworzenia gry "RPG", której główny bohater nazywałby się Quake i dzierżyłby w dłoniach potężny młot, a jego noc stopniowo powiększałaby się wraz z rozwojem akcji gry" (cytat z wywiadu udzielonego przez Johna Romero i Tim'a Willitsa dla Methosa z okazji piątych urodzin Q - www.methosq.com). W listopadzie 1995 roku zdecydowano się jednak zmienić koncepcję, aby ułatwić zadanie programistom - w końcu tradycyjne gry FPP to było coś, w czym już mieli wprawę (vide Wolfenstein 3D i Doom). Po paru zabiegach, mających na celu skrócenie czasu produkcji, wypuszczono Quake'a takiego, jakim znamy go dzisiaj.



Co dalej? Jak długo jeszcze będą stały serwery? Tego nie wiem. Ale na pewno do momentu, kiedy pojawi się gra, która może zagrozić Quake'owi. (Ale po co się oszukiwać - wierni fani ZAWSZE będą zagrywać się w Q1.) Wydawać by się mogło, że taka "gra" już wyszła - chodzi o CounterStrike'a (napisałem "gra" w cudzysłowie, gdyż nie jest to przecież pełna gra, tylko mod do H-L-a)... Jednak, moim zdaniem, jest to całkiem inny gatunek, zresztą CS umrze niebawem, gdy pojawi się kolejna dobra gra w trybie multiplayer, którą będą się zagrywały dzieci w "gralniach" (tak jak było ze StarCraftem, później Diablo2). Oczywiście przy SC czy D2 zostaną wierni gracze, jednak to nie będzie już to samo.

Quake2 ani Quake3 nie zachwiały pozycji QW (może w małym stopniu na samym początku istnienia Q2 było inaczej, ale zaraz się to zmieniło, gdy gracze uswiadomili sobie, jakie kolosalne różnice dzielą obie produkcje). Wręcz przeciwnie - widać tendencję przyciągania ludzi do QW dzięki Q2/Q3. Czy to dobrze? Nie mniej na takie pytania odpowiadać. (Dobrze, dobrze. Przecież i tak każdy wie, że Q1 to najlepszy FPP wszech czasów:-> blo.) Z okazji pięciolecia istnienia Quake'a John Romero na swojej stronie - Planet Romero (www.johnromero.com) - opublikował mapę single player, która w ostatniej fazie tworzenia została jednak odrzucona. Więcej opowie o niej blo.

A nam nie pozostaje nic innego, jak odpalić wysłuchanego Q1, wspomaganego przez GL i QW, oraz oddać się po raz kolejny rzezi, walce i świetnej zabawie, jaką oferuje nam już od tylu lat. No i ciekawe, jak to wszystko będzie wyglądało podczas dziesiątych urodzin gwóźdźnia?

# Wielki Teleturniej Smoka Wawelskiego

*Okazuje się, że smoki istnieją nawet w naszych czasach i nieprawdą jest, że ostatni smok dawno przeniół się już na nieboskłon do gwiazdozbioru Dra. Draco Volans, czyli smok latający, to gatunek zamieszkujący tropikalne, duszne lasy Półwyspu Malajskiego i Wysp Sundajskich. Właśnie tam, w gęstej, wilgotnej dżungli można niekiedy ujrzeć zielono-brązowe potwory. Oko trzeba mieć naprawdę bystre, bo smok latający mierzy... 25 cm. Znacznie większy Smok z Komodo osiąga 2 metry długości, jednak gdzie mu tam do Smoka Wawelskiego!*

Andrzej Sitek

**T**en nasz rodzimy, nieco już wyleniały potwór stał się m.in. bohaterem awanturczo-przygodowej powieści Stanisława Pagaczewskiego zatytułowanej "Porwanie Baltazara Gąbki". Bajka animowana oparta na tej historii cieszyła się niegdyś równie wielkim powodzeniem, jak przygody Bolka i Lolka czy też małego Reksia.

Firma Aidem Media skorzystała z wizerunku smoka i jego przyjaciół, których zatrudniła do prowadzenia teleturnieju! Teleturniej nie odbywa się na szczęście w Krainie Deszczowców, lecz na krakowskiej starówce. Oczywiście wśród pomocników Smoka Wawelskiego nie zabraknie mistrza rondla, imię Bartłomieja Bartoliniego herbu Zielona Pietruszka, który prowadzi aukcję. Ale zacznijmy od początku.

W teleturnieju udział bierze od dwóch do czterech graczy. Liczba zawodników sterowanych przez komputer jest dowolna, a więc nawet wówczas, gdy gracz nie ma towarzysza zabaw, może wziąć udział w teleturnieju. Smok Wawelski zatroszczy się już o to, aby nie było nudno. Przeciwnicy komputerowi zostali podzieleni na trzy grupy: ze względu na szybkość reakcji i wiedzę o świecie. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest też opcja "dziecko" i "dorosły". Po-



zwala ona tak ustawić stopień trudności pytań, aby dla jednego z graczy były one łatwiejsze (funkcja szczególnie przydatna dla rodziców, którzy chcą bawić się ze swoimi pociechami).

Za każdą poprawnie udzieloną odpowiedź każdy z graczy dostaje pewną liczbę punktów. Dzięki nim z kolei może wziąć udział w aukcji, która odbywa się kilka razy w ciągu teleturnieju. Za punkty kupujemy skarby, których ilość decyduje ostatecznie o zwycięstwie w grze. Oprócz beczek skarbów, które postawimy sobie na kominku lub w przeszklonej gablocie, są to również bardzo przydatne przedmioty użytkowe. Dzielą się one na trzy grupy: pomocnicze, ofensywne i ochronne. Często mogą zadecydować o zwycięstwie w teleturnieju.

Przedmioty pomocnicze to np. telefon do nieprzyjaciela. Skorzystaj z niego, a nieprzyjaciel wskaże dwie błędne odpowiedzi (na planszy są cztery).

Patelnia i czarny kot należą do rzeczy ofensywnych. Ciężka, żeliwna patelnia, podobnie jak wałek, eliminuje rywali na jedną kolejkę. Kot zaś przynosi pecha przeciwnikom, co oznacza, że będą dostawali same trudne pytania. Obrona przed patelnią nie jest prosta. Jeżeli uda się jednak zakupić na aukcji gliniany garnek, możemy grać spokojnie. Garnek należy do przedmiotów ochronnych, które skutecznie zabezpieczają przed innymi niespodziankami.

Smok Wawelski to wielki prześmiewca i żartowniś. Sypie żartami z rękawa, dwoi się i troi, aby publiczność świetnie się bawiła. Na uwagę zasługują też reklamy, które pojawiają się co kilka rund i pozwalają odetchnąć zawodnikom od trudów turnieju. Parodia Big Brother'a czy "reklama" biura podróży, które oferuje mokry i wilgotny odpoczynek w Krainie Deszczowców, to scenki, które warto obejrzeć.

Samych rund w teleturnieju Smoka Wawelskiego jest cztery. Pierwsza to klasyczna rozgrzewka, w trakcie której uczestnicy oswajają się z grą. Każdy z graczy po kolei wybiera dziedzinę, z której będą zadawane pytania. Nie ma limitów czasu, punktów ujemnych ani limitów błędów.

Wszystkich pytań jest w programie ponad 1600 z 20 dziedzin, takich jak matematyka, geografia, obyczaje czy sport. Prawdziwa gra rozpoczyna się w rundzie Skuś Baba, gdzie uczestnicy otrzymują serię 9 pytań, nagradzanych po 50 punktów każde. Błąd kosztuje jednak utratę wszystkich punktów (chyba że przekroczona zostanie granica 400 punktów - wówczas są one gwarantowane). Zabawa trwa aż do rundy "Razem". Wówczas zawodnicy wybierają jednocześnie dziedzinę i wskazują odpowiedź. Czas jest limitowany, nie można też używać przedmiotów z licytacji. Jeżeli zawodnik przebrnie i przez ten etap, czeka go ostatecznie wyzwanie. "Szansę Trzy" to runda dla ryzykantów. Smok czyta pytanie, na które odpowiada ten z graczy, który zgłosił się pierwszy. Za prawidłową odpowiedź zawodnik otrzymuje 100 pkt. Błąd kosztuje jedną z trzech szans oraz 100 pkt. Tak jak w teleturnieju telewizyjnym "Jeden z dziesięciu", po stracie trzeciej szansy zawodnik odpada z gry.

Aidem Media ma już na swym koncie wiele bardzo dobrych programów przeznaczonych dla najmłodszego i nieco starszego odbiorcy. Świetna seria Edukacja XXI wieku i inne tytuły, m.in. ABC z Reksiem czy Bolek i Lolek: Pamiętki z podróży cieszyły się sporą popularnością i ugruntowały pozycję Aidem Media na rynku oprogramowania edukacyjno-rozrywkowego. Wielki Teleturniej Smoka Wawelskiego nie odbiega poziomem od innych produkcji gdańskiej firmy. To rzetelna, godna polecenia pozycja, którą na pewno warto zakupić... nie tylko dla dziecka.

Opinie o produkcie:

"Numer 1 na rynku krakowskim"

Cech Analityków Rynku

"Doprawdy beczka śmiechu!"

Anonimowy bednarz

"Świetna zabawa dla całej rodziny. No i ponoć będzie można kiedyś pograć sobie w sieć!"

Rybacki z Pucka



INFO • INFO • INFO  
Producent:  
AIDEM MEDIA  
Dystrybutor:  
AIDEM MEDIA  
Internet:  
http://www.aidemmedia.pl  
Wymagania:  
P 166 MHz, 32 MB RAM, CD  
4x, SVGA 1 MB, Win 9x  
Cena:  
brak danych



# Xara X



Nieczęsto zdarza mi się recenzować programy graficzne, jako że nie mam ku temu specjalnych zdolności. Owszem - potrafię obsługiwać program i wykrzesać wszystkie jego opcje, jednak nie znaczy to, że za jego pomocą stworzę dzieło sztuki. Brak mi po prostu zdolności plastycznych, toteż polecenie zrecenzowania programu Xara X przyjąłem niezbyt entuzjastycznie.

Krzysiek Kaliszewski



Okażało się jednak, że niepotrzebnie się martwiłem. Za pomocą Xary - owszem - można tworzyć dzieła, jednak program ten przeznaczony jest głównie do tworzenia tzw. grafiki użytkowej, a dokładniej: oprawy graficznej dla stron WWW. Co ciekawe, nawet ja byłem w stanie przy jego użyciu stworzyć coś, co nie odstraszało jak większość moich dokonań w dziedzinie plastyki. Zdecydowanie świadczy to o wysokiej jakości programu i jego "idiotoodporności".

Program graficzny jaki jest - każdy widzi. Jeśli jest to program do grafiki wektorowej (a taką właśnie tworzymy przy użyciu Xary), to musi zawierać pędzle, narzędzia do rysowania wielokątów, kół, elips itp., wypełnianie kolorem i tak dalej. Pakiet podstawowych opcji, a nawet wygląd symbolizujących je ikon są z grubsza takie same w każdym szanującym się programie graficznym, i tutaj Xara w niczym nie różni się od produktów konkurencji. Nie będzie wielką przesadą stwierdzenie, że programy takie na pierwszy rzut oka wyglądają podobnie. Oczywiście jest to plus, gdyż ułatwia obsługę programu ludziom, którzy wcześniej używali np. produktów Corela.

Diabeł jednak tkwi w szczegółach. To, co różni od siebie wiodące aplikacje, to z pozoru drobne, niepozorne opcje, które jednak powodują, że grafika staje się efektowniejsza lub chociaż

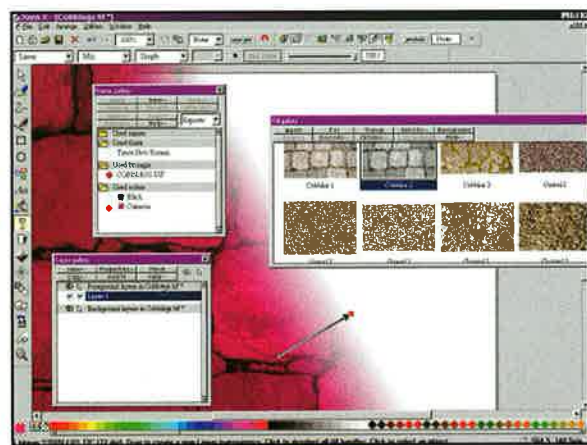


Czy to słowo zaczyna się X? Tak to Xara X! I mówię pan, że problemy zaczęły się, kiedy skończyła się ważność wersji 30-dniowej!

oryginalniejsza. To także odpowiedni zestaw czcionek, tekstur, filtrów i efektów oraz - last but not least - możliwość wymiany plików z innymi aplikacjami.

Jak to wygląda w przypadku Xary? Cóż - efektów jest niezbyt dużo, choć trzeba przyznać, że ciekawie dobranych. W zasadzie może to i lepsze od 80 efektów, z których do użycia nadają się trzy (czasem tak bywa). Znacznie lepiej jest z teksturami. Program umożliwia wypełnianie bitmapową teksturą dowolnych obiektów, obsługuje też szeroko parametryzowaną transparencję. Dodatkowe ciekawostki to możliwość wielu zmian koloru przy wypełnianiu obiektu (fill: po angielsku ta opcja brzmi bardziej zrozumiale - "Multi-stage graduated fills"), półprzezroczyste i/lub rozmyte na końcach cienie (część programów oferuje wyłącznie "twardo" czarne),

narzędzie do tworzenia "beveli" (np. przyciski - powierzchnie wypukłe w środku) i wiele innych. Znaczącą cechą Xary jest obsługa całego procesu tworzenia menu dla stron internetowych, tzn. animowanych przycisków z efektem rollover (przycisk zmienia się, gdy najedziemy na niego myszką). Przy użyciu programu nie tylko stworzymy grafikę dla przycisków i tła. Wystarczy kilka kliknięć, a Xara stworzy z naszych komponentów



gotowy kod HTML z wstawkami w języku javascript odpowiadającymi za działanie przycisków. Jeśli przygotowujemy tło dla strony, wyniki pracy można wygodnie pociąć na kawałki tak, aby pasowały do strony WWW sformatowanej przy użyciu tabeli. Krótko mówiąc, położono specjalny nacisk na Internet, i efekty tego są godne pochwały.

W grafice dla WWW napisy są równie ważne co obrazy. Tekst w Xarze edytuje się wyjątkowo łatwo. Proste do uzyskania są też efekty, takie jak np. napis wokół obwodu koła (np. "Rzeczpospolita Polska" na monetach). Przy tym godny pochwały jest fakt, że bez problemu stworzymy napis z polskimi "ogonkami", jeśli oczywiście mamy czcionki CE (Central Europe), co w kilku programach było problemem.

Istotnych wad w trakcie testowania Xary raczej nie zauważyłem. Jedyne, do czego można by się przyczepić, to niewielka - w porównaniu np. z Corel Draw - liczba obsługiwanych formatów graficznych: PNG, BMP, GIF i JPEG. W zamian za to Xara oferuje możliwość wymiany plików z popularnymi aplikacjami firmy Macromedia: Flash i Dreamweaver.

Xara X z pewnością nie jest rewolucją na rynku aplikacji do grafiki wektorowej, jednak z czystym sumieniem mogę polecić ten program każdemu jako narzędzie wygodne, intuicyjne i przede wszystkim efektywne. To, że nie jest rewolucyjny, nie znaczy bynajmniej, iż jest gorszy od innych dostępnych programów, a wręcz przeciwnie (zrewolucjonizowany interfejs takiego np. Windows Draw 6.0 wcale mi się nie podobał). Krótko mówiąc, Xara X można spokojnie polecić zarówno początkującym, jak i zawodowym "web-designerom".

# Budowa i sposób działania komputera

Pewnego dnia mój luby powiedział mi, że nie potrafi sobie wyobrazić, jak to się dzieje, że komputer jest tym, czym jest, i działa tak, jak działa. Jako że studiuję informatykę, za punkt honoru postawiłam sobie wytłumaczenie mu tej kwestii...

Devi

Niestety, z żalem stwierdziłam, że nie zrobię tego w kilku słowach. Bowiem byłby potrzebny wykład z podstaw elektroniki, fizyki i matematyki wyższej. Chociaż... właściwie wszystko opiera się na dwóch cyfrach: 0 i 1, czy, jak kto woli, na dwóch stanach napięcia. Postaram się najprzystępniej, jak tylko potrafię i zaczynając od podstaw, wytłumaczyć ci, drogi Czytelniku, jak działa procesor, co to jest kanał DMA i system przerwań.

Tak naprawdę komputery nie rozumieją nic. No, prawie nic. Ale z pewnością nie mają błędnego pojęcia, czym jest wpisana w linii poleceń DOS-u komenda: "md zdjęcia" i nie rozumieją ani Pascala, ani C++ czy Fortrana. Tak naprawdę jedynie, co komputer rozumie nader wyraźnie, to 0 i 1. To jest język komputerów. Te dwie symboliczne liczby oznaczają dwa stany napięcia (czyli prąd płynie). 0 to brak napięcia (czyli brak dopływu prądu). W logice, którą czasami będę musiała się posil-kować, 1 oznacza prawdę, a 0 fałsz. Wszystko pomiędzy jest tzw. stanem logicznie zabronionym. Oznacza to tyle, że albo jest 1 albo 0 - i nic innego być nie może.

Ze względu na istnienie jedynie dwóch możliwych stanów jest to tzw. system dwójkowy, czyli binarny. I w tym właśnie tkwi sedno. Wszystko, co ma zostać wykonane przez komputer (konkretniej przez mikroprocesor), musi najpierw przejść tłumaczenie na kod binarny. Jednak nie tym się będę na razie zajmować. Teoretycznie zacząć

powinam od bramek logicznych i podstaw elektroniki, ale potrzebne rzeczy będę tłumaczyć na bieżąco, a może kiedyś zbiorę to w jedną całość.

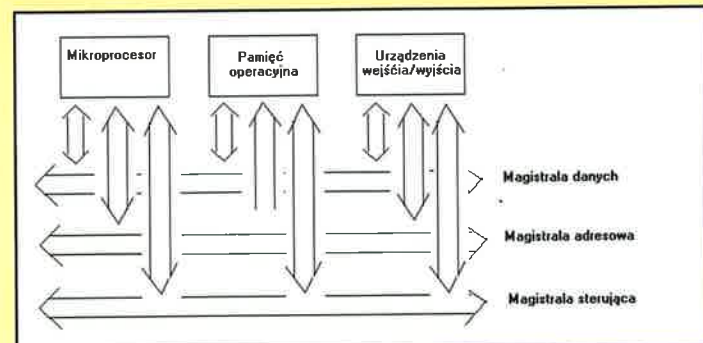
Na początek mały quizik. Jak myślisz, czy komputer, który masz w domu, to: a) superkomputer b) duży komputer stacjonarny c) minikomputer d) mikrokomputer e) komputer osobisty (Personal Computer) f) Cray 3

Prawidłową odpowiedzią jest d, a to dlatego, że urządzenia te sterowane są za pomocą mikroprocesora. Już wiesz, co stoi na twoim biurku, ale z czego się to składa?

Ogólnie rzecz ujmując, komputer to trzy bloki połączone ze sobą za pomocą magistrali. O ile pamięć i urządzenia I/O (ang. input/output, czyli wejścia/wyjścia) mam zamiar omówić później (a mikroprocesor za chwilę), o tyle na temat magistrali muszę wspomnieć, choćby ogólnie, już teraz. Upraszczając: magistrale (zwane także szynami) to drogi, po których przesyłane są dane.

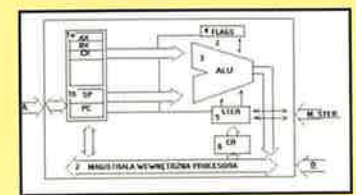
Charakteryzują je dwa parametry: a) szerokość, czyli liczba linii do przesyłania danych;

b) częstotliwość taktowania, czyli liczba cykli pracy na sekundę (innymi słowy - ile przesyłów danych może wykonać magistrala w czasie sekundy). W komputerze znajdują się trzy magistrale główne: magistrala danych, magistrala adresowa oraz magistrala sterująca.



Tymczasem zajmijmy się sercem komputera, czyli procesorem. W obliczu ciągłej pogoni za gigahercami dobrze jest wiedzieć, jak on działa.

Schemat poniżej przedstawia budowę typowego procka - jest to schemat ogólny.



Poniżej znajduje się dokładny opis części procesora. Na pierwszy rzut oka może się on wydawać skomplikowany, ale pod fachowymi pojęciami kryją się dość proste urządzenia. Znajomość tych pojęć przyda się podczas omawiania kolejnych zagadnień, chociażby takich, jak system przerwań.

- 1) Bloki rejestrów:**
  - a) ogólnego przeznaczenia (AX, BX, CX...)
  - b) specjalistycznych SP - wskaźnik stosu (stack pointer) PC - licznik rozkazów (program counter)
- 2) Magistrala wewnętrzna procesora.**
- 3) ALU - jednostka arytmetyczno-logiczna (arytmometr).**
- 4) Flags - rejestr znaczników (rejestr stanu, rejestr statusowy).**
- 5) Ster - układ sterowania (steruje ALU, blokiem rejestrów i flags, ma wyprowadzenie na magistralę sterującą).**
- 6) CR - command register, rejestr rozkazów.**

Procesor może wykonać wiele czynności, zwanych rozkazami. Każdy zawiera własną listę rozkazów i to właśnie ona stanowi o różnicy pomiędzy nimi. Program zaś jest niczym innym jak ciągiem rozkazów dla procesora.

## Wykonanie rozkazu

Procesor jest gotowy do pracy, gdy program jest załadowany do pamięci operacyjnej (w skrócie RAM - random access memory lub PAO), a w jednym z rejestrów specjalistycznych - liczniku rozkazów - znajduje się adres pierwszej komórki pamięci, w której umieszczony jest program.

- 1) Pobranie rozkazu** Pierwszy rozkaz programu wysłany z pamięci trafia na magistralę danych, z niej magistralą wewnętrzną procesora do rejestru rozkazów (drugiego z rejestrów specjalistycznych).

## 2) Dekodowanie rozkazu (z zapewnieniem argumentów)

Rozkaz z rejestru rozkazów sprawdzany jest przez jednostkę sterującą, która sprawdza, czy rozkaz znajduje się na liście.

Każdy procesor ma listę rozkazów, które potrafi wykonać. Nic, co nie znajduje się na niej, nie będzie wykonane - pojawia się komunikat o błędzie, czyli tzw. "aspirynka".

Aby rozkazy zostały wykonane, procesor musi zapewnić tzw. argumenty (czyli dane potrzebne do wykonania operacji zawartej w rozkazie). Argumenty znajdują się w samym rozkazie (argumenty bezpośrednie) lub umieszcza się w nim adres miejsca, w którym procesor zacznie ich szukać (argumenty pośrednie).

Następnie jednostka sterująca łączy elektronikę.

## 3) Wykonanie rozkazu

Rozkaz wykonywany jest przez jednostkę arytmetyczno-logiczną (jest to urządzenie, które może sumować, mnożyć, dzielić, realizować funkcje trygonometryczne, potęgować, wyciągać pierwiastki).

## 4) Czynności końcowe

- a) Zapisanie wyniku.
- b) Zwiększenie licznika rozkazów o długość właśnie wykonanego rozkazu (robi się to po to, aby nie pobrać ponownie tego samego rozkazu, tylko następny).

Tak właśnie, bardzo ogólnie, przedstawia się wykonanie programu przez procesor.

Inną sprawą jest "filozofia" pracy mikroprocesora. Istnieją ich bowiem dwa rodzaje. MP, typu RISC (reduced instruction set computer) oraz CISC (complex instruction set computer). Różnica polega na tym, że lista rozkazów pierwszego z wymienionych jest krótsza - znajdują się tu tylko podstawowe rozkazy o równej długości. Zaś lista rozkazów procesora typu CISC zawiera dodatkowo, dłuższe rozkazy, które składają się z kilku prostych instrukcji. To sprawia, że są wolniejsze.

Procki typu RISC charakteryzuje tzw. przetwarzanie potokowe, czyli możliwość wykonywania naraz tylu programów, ile jest w danym procesorze potoków. Niestety... w naszych komputerach raczej nie uświadczymy procesorów typu RISC, a to dlatego, że większość programów było i nadal jest pisanych dla CISC-ów i trudno byłoby rewolucjonizować taki stan rzeczy. Ale nic straconego - jeden z producentów procesorów wyprodukował układ będący CISC-iem, ale o architekturze RISC-a. Działa na zasadzie modułu dekodowania, który tłumaczy na wejściu złożone rozkazy na proste i dopiero te są wykonywane w kilku potokach.

...to wszystko na temat procesorów. :).

Więcej - jeśli się wam podoba(ło) - wkrótce...

INFO • INFO • INFO  
Producent:  
Xara Ltd.  
Dystrybutor:  
Xara Ltd.  
Internet:  
http://www.xara.com  
Wymagania:  
PC: Win 9x/NT, 16 MB  
RAM  
Cena:  
149\$



# Kiedy komputer odmówi posłuszeństwa

# Naprawione!

Komputery są super, kiedy działają. W przeciwnym razie mogą jedynie przyprawić o ból głowy. Tutaj dowiesz się, jak przywrócić maszynie dawną świetność i jak zachować taki jej stan...

opracował Tomasz Pasich

**P**amiętacie początki ery komputerów? Jeśli tak, to znaczy, że swoje lata już macie i musicie być cholernie uparci. Patrząc wstecz, można się zdziwić, że komputery w ogóle działały. Gry były do kitu. Nowy sprzęt kosztował majątek, a i tak nie działał. Jeśli nawet, to nie można było z niego skorzystać, zaś gdy wydawało się już, że wszystko poprawnie zostało skonfigurowane, niezmiennie padał DOS. Teraz sytuacja się zmieniła. Mamy dużo lepsze gry. Lepszy i tańszy sprzęt. Technologia plug-and-play sprawiła, że dodawanie nowego sprzętu jest dużo prostsze, zaś dzięki DirectX oprogramowanie zazwyczaj rozpoznaje zainstalowane urządzenia.

Jednak w dalszym ciągu nie jest to stan idealny. Windows wciąż potrafi wierzgnąć podczas próby instalacji nowego sprzętu, zaś konflikty IRQ na pewno nie należą do przeszłości. Windows nadal pada bez żadnej wiadomej przyczyny. Czasem nie daje się ponownie uruchomić albo - w najlepszym przypadku - oferuje jedynie Tryb Awaryjny. Nie mówiąc już o ciągle obecnym zagrożeniu różnymi okropnymi wirusami...

Na kilku następnych stronach podajemy rozwiązania wszystkich wymienionych wyżej problemów. Przyjrzyjmy się poprawnemu postępowaniu ze sprzętem oraz oprogramowaniem i zakończymy przeglądem aktualnych wirusów - a ten egzemplarz naszego pisma zostanie na półce, tak na wszelki wypadek...

## Sprzęt

**Ryba psuje się od głowy... Choć czasem wydaje się, że nastąpiła awaria sprzętu, to prawdopodobnie mamy jednak do czynienia z padnięciem Windows.**

Pomimo swoich licznych słabych punktów, błędów itd. Windows ma również kilka zalet. Przede wszystkim spowodował, że programy i aplikacje znacznie łatwiej wykorzystują sprzęt, my zaś nie musimy mieć magisterium z informatyki, aby poprawnie skonfigurować peceta. Oznacza to jednak, że harmonijna praca całego systemu opiera się na poprawności działania systemu operacyjnego.



Czy ekran przed wami wygląda jak ten? Prawdopodobnie wasza karta graficzna kopnęła w kalendarz.

**Windows wciąż potrafi wierzgnąć podczas próby instalacji nowego sprzętu.**

go. Jeżeli jakieś urządzenie przestaje działać prawidłowo, to jest to prawdopodobnie spowodowane błędami Windows, a nie uszkodzeniem tego urządzenia. O ile bowiem nie grzebiemy ciągle we wnętrznościach komputera, to raczej nie spotka nas awaria sprzętu.

### Niesprawność sprzętu?

Jeśli wydaje się, że komputer szwankuje, musimy zacząć od sprawdzenia, czy jest to naprawdę fizyczna "dolegliwość", czy tylko wadliwe działanie Windows.

Podczas uruchamiania komputera najpierw wyświetla się ekran BIOS-u karty graficznej - tak więc jeśli ekran taki pojawi się, to karta jest właściwie w porządku. Następnie rozpoczyna się POST (test wewnętrzny po uruchomieniu komputera), który sprawdza, czy procesor pracuje i czy zainstalowana jest pamięć. Jeżeli którykolwiek z tych testów zakończy się niepowodzeniem, usłyszymy serię dźwięków - upewnijmy się, czy pamięci i procesor są poprawnie osadzone w gniazdach.

## Aplikacje

### Winzip

Konieczny do rozpakowywania najnowszych sterowników ściąganych z Internetu.  
[www.winzip.com](http://www.winzip.com)

### GetRight

Do pobierania sterowników, które są nieco większe.  
[www.getright.com](http://www.getright.com)

### ZoneAlarm

Powstrzymuje wirusy przed wysyłaniem danych w świat.  
[www.zonelabs.com](http://www.zonelabs.com)

### Norton CrashGuard

Zatrzymuje system podczas awarii i przed zwolnieniem go zapisuje dane.  
[www.symantec.com](http://www.symantec.com)

### Final Data

Pozwala na odzyskanie uszkodzonych i usuniętych lub zniszczonych przez wirusy plików.  
[www.finaldata.com/english/index.html](http://www.finaldata.com/english/index.html)

### DirectX Uninstaller

Zamienia aktualną wersję DirectX na... starszą, bardziej kompatybilną.  
[www.ebrink.com/dxun/downloads.html](http://www.ebrink.com/dxun/downloads.html)

### Ashampoo Uninstaller 2000

Z łatwością usuwa wszelkie niechciane aplikacje. Daleko bardziej pewny w działaniu niż własne deinstalatory programów.  
[www.ashampoo.com/uninstaller2000.htm](http://www.ashampoo.com/uninstaller2000.htm)

### RegClean 1.3

Czyści Rejestr z pozostałości po różnych programach.

[download.microsoft.com/download/win98SE/Utility/4.1a/W9XNT4/EN-US/REGCLEAN.EXE](http://download.microsoft.com/download/win98SE/Utility/4.1a/W9XNT4/EN-US/REGCLEAN.EXE)

### SiSoft Sandra 2001

Sprawdza wydajność komputera i diagnozuje wszelkie potencjalne problemy, zanim te złączą poważnie mu zaszkodzić.  
[www.3bsoftware.com/products/prod\\_sandra.htm](http://www.3bsoftware.com/products/prod_sandra.htm)

### Weak-Me

Ogólny tweeker systemowy, napisany specjalnie dla nowych wersji Windows. Zainstalujcie go z dołączonej do numeru płyty CD - może przydać się w przyszłości.  
[www.totalidea.de](http://www.totalidea.de)

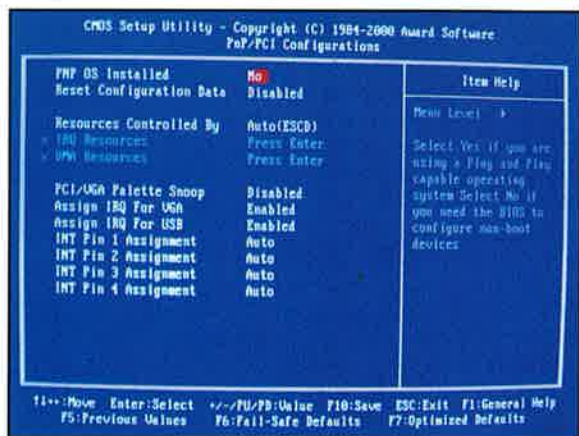
Zawieszanie się sprzętu? Błędy oprogramowania? Doprowadźmy z powrotem peceta do najlepszego stanu dzięki naszemu przewodnikowi.



Następnie BIOS przed przydzieleniem zasobów do kart rozszerzeń wyszukuje napędy dysków obecne w komputerze. Zazwyczaj odbywa się to bardzo szybko, lecz jeśli popatrzymy uważnie, powinniśmy zobaczyć każde zainstalowane w systemie urządzenie (więcej czasu da ci naciśnięcie klawisza [Esc] w momencie ładowania Windows). Jeżeli dane urządzenie zostało wymienione, istnieje duże prawdopodobieństwo, że jest w porządku i że mamy do czynienia raczej z konfliktem zasobów lub problemem sterownika.

## Konflikty IRQ

Zasoby są przydzielane urządzeniom przez BIOS. Najważniejsze z nich przy wyszukiwaniu problemów sprzętowych to IRQ (ang. Interrupt ReQuest - żądania prze-



Jeśli nie grzebiemy ciągle we wnętrznościach swojego komputera, to raczej nie spotka nas awaria sprzętu.

rwień). Jest ich tylko 16, jednak ponieważ płyta główna zabiera ponad połowę z nich, tylko kilka zostaje wolnych. Dlatego też urządzenia wymagające IRQ mogą mieć problemy podczas pracy w komputerze, w

## Dość starego...

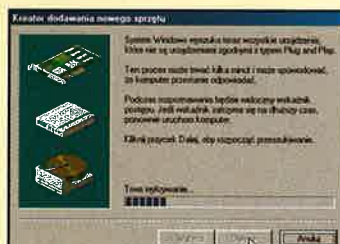
Podczas wymiany starego sprzętu postępujemy zgodnie z podanymi niżej trzema krokami.

Przy modernizacji sprzętu warto usunąć wszelkie po usunięciu urządzeniu ślady. W tym celu przechodzimy do Właściwości Systemu (klikamy prawym przyciskiem myszy ikonę Mój komputer), a następnie Menedżer urządzeń. Szukamy urządzenia, które będzie usuwane, podświetlamy je i klikamy Usuń.



Windows poprosi o ponowne uruchomienie - ignorujemy ten komunikat i zamykamy system ręcznie (ponowne uruchomienie spowoduje, że Windows odnajdzie urządzenie, które przed chwilą usuwaliśmy). Usuwanie urządzenia z maszyny i na jego miejsce instalujemy nowe. Pojawia się ono podczas POST-u (świadczy to o jego poprawnym podłączeniu).

Jeżeli nowe urządzenie jest typu plug-and-play, Windows znajdzie je podczas uruchamiania i poprosi o dysk ze sterownikiem. Jeżeli sterowniki nie są dostępne albo urządzenie nie jest rodzaju plug-and-play, musimy użyć opcji Dodaj nowy sprzęt. Warto przy tym sprawdzić, czy w Internecie nie ma nowszych sterowników.



którym zainstalowano wiele urządzeń - czasem usiłują wykorzystać te same przerwy.

Najlepszym sposobem rozwiązania konfliktu IRQ jest ręczne przydzielenie zasobów za pomocą Menedżera urządzeń w Windows. Nie zawsze jest to jednak możliwe. Należy wówczas wejść do programu konfiguracji

częściej spotykanym i związanym ze sprzętem jest problem sterowników i ich konfliktu. Każde urządzenie zainstalowane w komputerze ma odpowiadający mu program, który działa jak bufor pomiędzy Windows a danym urządzeniem. Jeżeli program nie jest prawidłowy lub zdezaktualizowany, mogą wystąpić rozmaite problemy oraz awarie. Dlatego też najlepiej jest poszukać

nego BIOS i określić, które IRQ BIOS może przydzielać. Wchodzimy do BIOS-u, naciskając klawisz [Del] podczas testu POST, następnie do sekcji zwanej PnP/PCI Configuration. Wybieramy ręczne sterowanie zasobami i następnie zmieniamy IRQ, pomiędzy którymi wystąpił konflikt, tak, aby zostały przydzielone do Legacy ISA. Zapisujemy zmiany i uruchamiamy ponownie komputer, aby rozwiązać konflikt. (Nie polecamy jednak takowej manipulacji tym, którzy mają niewielkie pojęcie o tym, co czynią, gdyż mogą tylko pogorszyć sytuację.)

## Sterowniki

Problemy z IRQ są dość częste - naj-  
Jeżeli sterowniki nie są prawidłowe lub są zdezaktualizowane, mogą wystąpić rozmaite problemy oraz awarie.



Menedżer urządzeń to pierwsze miejsce, które powinniśmy odwiedzić, gdy wystąpił jakiś konflikt, jeśli oczywiście udało się dostać do Windows.

w Internecie i pobrać wszystkie najnowsze sterowniki dla wszystkich posiadanych urządzeń, koniecznie zaś dla karty graficznej, karty dźwiękowej i chipsetu płyty głównej.

Jeżeli mamy najnowsze sterowniki, ale problemy nie ustąpiły, warto sprawdzić, czy nie zostały one uszkodzone. Uruchamiamy komputer w Trybie Awaryjnym i usuwamy sterowniki za pomocą Menedżera urządzeń. Po uruchomieniu Windows system ponownie odnajdzie urządzenie i zainstaluje nieuszkodzony sterownik.

Jeżeli sterowniki nie są prawidłowe lub są zdezaktualizowane, mogą wystąpić rozmaite problemy oraz awarie.

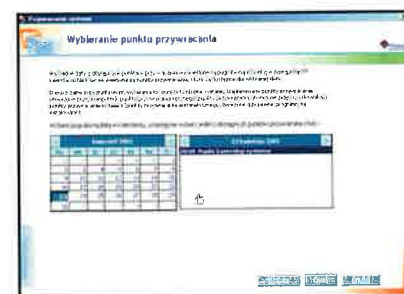
# Windows wierzga

System Windows sprawił, że korzystanie z komputera jest bardzo łatwe, ale program ten w dalszym ciągu nie jest stabilny. Jeżeli system operacyjny zaczyna mieć zmienne nastroje, powinniśmy zastosować się do poniższych rad, aby przywrócić jego równowagę.

Windows i stabilność nie bardzo do siebie pasują. Choć następuje poprawa - w porównaniu z sytuacją, w której problem ciągłych niebieskich ekranów śmierci nawiedza Win 95, Windows ME wydaje się solidny jak skała - jednak nie należy zbyt ufać temu systemowi. Jeżeli potrzebujemy stabilnego peceta, przejrzyjmy tabelkę "Który system operacyjny?"

## Dzieje się coś niedobrego

Awaryjne dzielą się na przewidywalne i... nieprzewidywalne. Na te drugie trudno jest cokolwiek poradzić, poza wyrobieniem



Win ME wyposażono w Przywracanie systemu, które zazwyczaj zajmuje się pochłanianiem ogromnych ilości dysku twardego. Narzędzie to stosujemy wówczas, kiedy sprawy mają się naprawdę źle.



Tutaj błąd kopiowania zaktualizowania pulpitu - ale czy to nie pięknie?

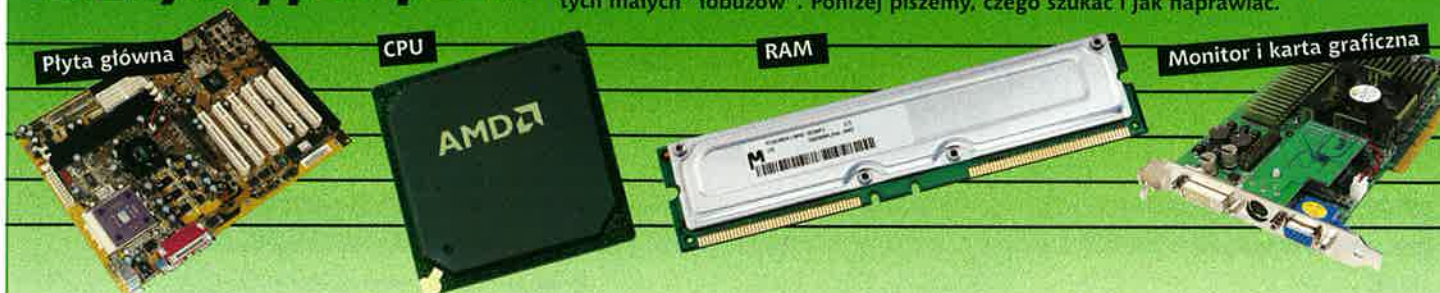
w sobie nawyku częstego zapisywania wyników pracy. W przypadku awarii przewidywalnych mówimy o takich działaniach, które zazwyczaj powodują zawieszenie Windows i które następują ponownie, a mianowicie o takich przypadkach, gdy Windows nie pozwala wykonać żądanych operacji. Istnieją dwa główne typy błędów - wyjątki krytyczne (które w teorii dotyczą



Naciśnięcie klawiszy [Ctrl] + [Alt] + [Del] powoduje otwarcie okna dialogowego Zamknij program. Ponowne naciśnięcie tej samej kombinacji klawiszy zamyka Windows.

## Zazwyczaj podejrzani

Jeśli coś idzie nie tak, to w dziewięciu przypadkach na dziesięć przyczyną jest jeden z tych małych "tobuzów". Poniżej piszemy, czego szukać i jak naprawiać.



○ Płyta główna jest najbardziej podstawowym elementem peceta. Pobranie odpowiedniego sterownika z witryny WWW producenta najczęściej rozwiązuje problem.

○ Narzędzie konfiguracyjne BIOS-u (naciśnij [Del] podczas uruchamiania komputera) służy do zmieniania ustawień płyty głównej. Wypróbuj domyślne.

○ Jeżeli płyta główna nie zapamiętuje daty i czasu, konieczna będzie wymiana baterii CMOS.

○ Aby pracować z CPU Windows, musimy znać kilka wzorów taktowania - Windows 95 słabo radzi sobie z chipami producentów innych niż Intel. Pobranie odpowiedniego uaktualnienia z witryny WWW Microsoft powinno powstrzymać nieregularne awarie systemu.

○ Jeżeli Windows przez jakiś czas działa dobrze, a potem zamyka się, oznacza to problemy z chłodzeniem. Winowajcą jest najczęściej kabel zasilania wentylatora - uruchamiamy komputer z otwartą obudową i sprawdzamy, czy wiatrak się obraca i czy nic nie zakłóca przepływu powietrza.

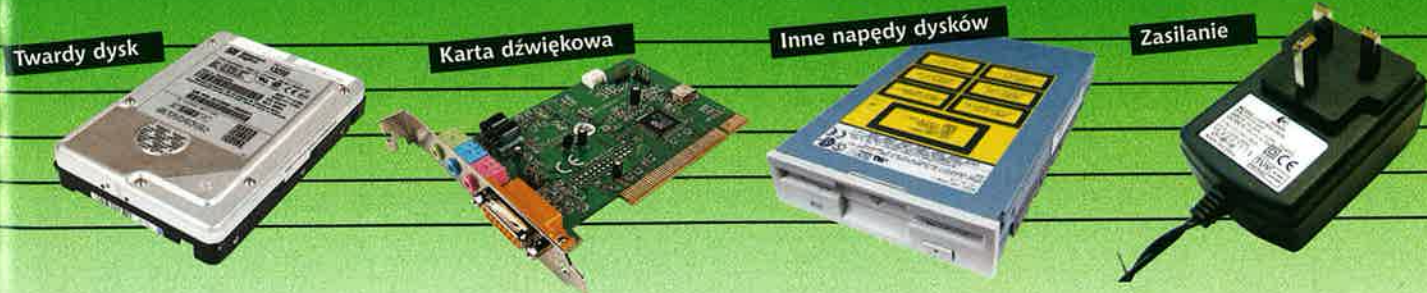
○ Pamięć jest mało odporna na wyładowania elektrostatyczne, dlatego jeśli nie można nic z niej wydobyć, to najprawdopodobniej jest uszkodzona fizycznie. (NIGDY nie dotykamy kości pamięci w komputerze (wyłączonym!) palcami, o ile nie ma pewności, że jesteśmy (za przeproszeniem) uziemieni lub "odelektryzowani" (np. poprzez dotknięcie kaloryfera). Drobnutka iskierka, która przeskoczy pomiędzy palcami a komputerem działa na pamięć RAM jak kresło elektryczne.

○ Jeżeli BIOS akceptuje pamięć, a Windows nie, sprawdź ustawienia Pamięci wirtualnej.

○ Jeżeli domyślna częstotliwość odświeżania dla karty graficznej jest za wysoka, monitor nie wyświetli żadnego obrazu. Na szczęście ustawienie częstotliwości odświeżania możesz zmienić w Trybie Awaryjnym.

○ Słaba wydajność po dłuższej pracy urządzenia jest prawdopodobnie związana z chłodzeniem. Sprawdzamy wentylatory.

○ Zwiększenie parametru AGP Aperture Size może pomóc, ale lepiej jest zainstalować odpowiedni sterownik płyty głównej i karty graficznej.



○ Jeżeli maszyna przeprowadza test POST, ale nie widzi dysku rozruchowego, istnieje możliwość, że uszkodzony (na przykład przez wirusa) jest sektor MBR (Master Boot Record). Rezerwowa dyskietka startowa powinna pomóc w uruchomieniu dysku głównego.

○ Scandisk może znaleźć wiele fragmentów utraconych plików, ale zazwyczaj nie trzeba się tym martwić. Program samodzielnie je naprawi. Jednak uszkodzone sektory mogą być znakiem, że kończy się "życie" dysku - czas pomyśleć o jego wymianie.

○ Problemy z kartami dźwiękowymi są spowodowane bądź kiepskimi sterownikami, bądź konfliktami zasobów. Aby je uaktualnić, pobieramy nowe sterowniki z odpowiedniej witryny WWW. Konflikty zasobów można rozwiązać za pomocą Menedżera urządzeń - zmieniamy przydzielenie zasobów do karty dźwiękowej lub urządzenia będącego z nią w konflikcie.

○ Zawsze warto sprawdzić standardowe ustawienia głośności w Windows - bardzo często jest to przyczyną problemów.

○ Jeżeli Windows nie może używać napędu CD-ROM, lecz napęd jest wykrywany przez BIOS, stosujemy dyskietkę startową i próbujemy uzyskać dostęp do CD-ROM-u w DOS-ie. Jeśli się uda, to problem najwyraźniej był powodowany przez sterownik - usuwamy go w Trybie Awaryjnym i ponownie uruchamiamy komputer.

○ Jeżeli napęd dyskiety przestaje pracować, zaś dioda napędu ciągle się świeci, oznacza to, że nieprawidłowo podłączony jest kabel danych.

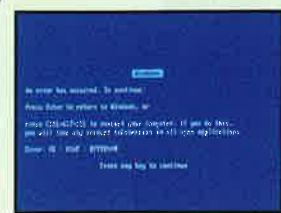
○ Niektóre napędy CD-ROM po prostu nie czytają pewnych typów płyt CD, w takim przypadku próbujemy z innymi.

○ Oczywiście istnieje możliwość, że zasilacz się psuje, jednak bardzo rzadko. Najczęściej całą sprawę sprawdza się do sprawdzenia, czy przypadkiem nie przepalił się bezpiecznik.

○ Użytkownicy najczęściej narzekają, że komputer wymaga większej mocy niż jest w stanie dostarczyć zasilacz - zwłaszcza gdy w maszynie zainstalowanych jest wiele urządzeń, które pochłaniają wiele energii: karta graficzna i procesor nowej generacji. 200-watowe zasilacze nie są w stanie sprostać tym wymaganiom - wymiana zasilacza na 250- lub 300-watowego powinna rozwiązać większość problemów.



## Najczęstsze błędy Windows



### Ogólne błędy ochrony

- ⊗ Znane także jako niebieskie ekrany śmierci.
- ⊗ Naciśnięcie klawisza [Return] powinno zamknąć aplikację i spowodować powrót do Windows, ale zazwyczaj wywołuje kolejny niebieski ekran.
- ⊗ Najlepszą opcją jest reset.
- ⊗ Niezachowane dane zostaną utracone.

### Niedozwolone operacje

- ⊗ Notujemy odesłania do plików (jeśli się pojawiły), bowiem mogą one wskazywać na niekompatybilne pliki systemowe.

- ⊗ Jeżeli sytuacja się powtarza, próbujemy ponownie zainstalować program.

- ⊗ Jeżeli operacja dotyczy elementu Windows, spróbujemy odtworzyć system.

- ⊗ Dane programu, który wykonał niedozwoloną operację, zostaną utracone.



### Program nie odpowiada

- ⊗ Dotyczy tylko danej aplikacji.
- ⊗ W takiej sytuacji spróbujemy nacisnąć Czekaj.
- ⊗ Kliknięcie Zakończ zadanie spowoduje zamknięcie aplikacji.
- ⊗ Anuluj oznacza zignorowanie komunikatu.

- ⊗ Po zamknięciu utracimy wszystkie niezapisane dane.
- ⊗ Zazwyczaj warto zaczekać.



### Błąd programu Deinstalator

- ⊗ Pojawia się podczas próby odinstalowania programu, który został wcześniej usunięty ręcznie. Aby usunąć wpis z okna Dodaj/Usuń programy, musimy podać edycji następujący wpis Rejestru: HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall.
- ⊗ Irytujące, ale nie niesie ryzyka utraty danych.

### Urządzenie nie jest dostępne

- ⊗ Często pojawia się przy próbie dostępu do nie-stacjonarnego nośnika (np. dyskiety).
- ⊗ Po prostu zaczekajmy chwilę.
- ⊗ Brak ryzyka utraty danych.



## Który system operacyjny?

Czy wciąż używacie Windows 95? Przecież istnieją inne systemy operacyjne. Cemu nie spróbować któregoś z nich?

### Windows ME



**Podsumowanie:** najnowsza wersja znosząca złota jądra kury, jaką są systemy operacyjne Microsoft przeznaczone dla komputerów domowych. Skierowana do każdego, kto jest w stanie trzymać mysz i bębnić w klawiaturę. Jednak brakuje w niej zabezpieczeń, koniecznych w przypadku serwerów.

**Za:** bardziej niezawodny niż poprzednie wersje. Również łatwiejszy w użytkowaniu. Dużo oprogramowania. **Przeciw:** gdzieś się podział DOS? Pewne problemy ze sterownikami. **Niezawodność:** 2/5

### Windows 2000



**Podsumowanie:** najnowsze wcielenie zaawansowanego systemu operacyjnego Microsoftu. Wygląda bardzo podobnie do Windows ME, lecz jest daleko bardziej skomplikowany w użyciu. Ułubieniec naziściarzy od serwerów - całkiem stabilny i nie pada tak często.

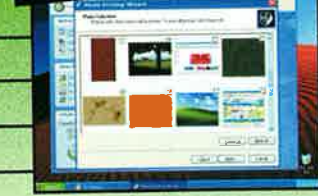
**Za:** stabilne jądro NT. Dużo oprogramowania i dobre wsparcie. **Przeciw:** niezbyt łatwy do skonfigurowania i użytkowania. Drogi. Problemy z niekompatybilnością. **Niezawodność:** 4/5



**Podsumowanie:** darmowy, oparty na Uniksie, system operacyjny, który wdarł się w świat komputerów jak tornado. Ułubieniec maniaków, którzy chcą wiedzieć, jak działa każdy element. Najczęściej spotykany na serwerach internetowych. **Za:** superstabilny serwer. Wspaniałe wsparcie. Przestrasza Microsoft.

**Przeciw:** nieco dziwny interfejs. Konfigurowanie go to koszmar. Jeszcze nie do końca przystosowany do wymagań konsumentów. **Niezawodność:** 5/5

### Windows XP



**Podsumowanie:** znany wcześniej jako Whistler. Następny system operacyjny firmy Microsoft jest najszerzej reklamowanym rozwiązaniem, które łączy domowe i serwerowe wersje Windows. Obsługuje "skórki", zbudowany na jądrze NT, powinien być dostępny na początku jesieni. **Za:** jądro NT. Niezły interfejs umożliwiający zmianę "skóry". Łatwy w użytkowaniu.

**Przeciw:** niedokończony. Niepewne systemy ochrony. Trzy wersje - mogą wprowadzać zamieszanie. Kompatybilność? **Niezawodność:** nieznana



**Podsumowanie:** dobrze znany, lecz mało rozpowszechniony system operacyjny, który skierowany jest na multimedia. Bez tak dobrego wsparcia, jakiego życzyłoby sobie jego twórcy. Wyspecjalizowany w mediach przesyłanych strumieniowo. **Za:** wersja do użytku osobistego jest darmowa. Wyposażony w niezłe narzędzia. Emulator pozwala na uruchamianie programów dla Windows.

**Przeciw:** ograniczony sprzęt kompatybilny z systemem. Bardzo mało oprogramowania. **Niezawodność:** 3/5

wej stronie WWW. Podstawowa reguła rządząca wirusami - żeby się zarażać, trzeba je uruchomić. Jeżeli więc otrzymamy tekstowy e-mail z załączonym wirusem, ale nie utworzymy załącznika, nic nam nie grozi. Wyjątkiem od tej reguły są wirusy w postaci skryptów napisanych w języku Java, uruchamiane w Outlook Expressie - odpowiednie uaktualnienie zabezpieczeń pobranych z witryny Microsoft powinno chronić również tę sferę użytkownika komputera.

Jeśli jednak niechcący klikniemy załącznik, np. Anna Kournikova.

tylko określonej aplikacji) oraz ogólne błędy ochrony, które nokautują pracę komputera.

Jeżeli pojawi się informacja o błędzie, jedyną istotną wiadomością będą nazwy plików z błędami - reszta jest bez znaczenia, o ile nie mówimy o pracownikach serwisu. Ponownie należy zainstalować dany program, ponieważ istnieje prawdopodobieństwo uszkodzenia jednego z jego plików. Jeśli wymieniony został plik systemowy, wpisujemy tfc w polu Uruchom, aby wywołać Kontroler plików systemowych (tylko Win 98).

## Brak Windows

Największym problemem, przed jakim można stanąć, jest przywrócenie Windows do życia w sytuacji, gdy nie chce się w ogóle uruchomić. W takim przypadku można

**Awarie dzielą się na przewidywalne i... nieprzewidywalne. Z tymi drugimi trudno jest coś zrobić poza wyrobieniem sobie nawyku częstego zapisywania wyników pracy.**

skorzystać z dwóch narzędzi - awaryjnego dysku startowego oraz Trybu Awaryjnego. Awaryjny dysk startowy jest niezbędny, gdy Windows nie uruchamia się nawet w Trybie Awaryjnym, ponieważ umożliwia dostęp do

dysku twardego i napędu CD-ROM. Można go także użyć do sprawdzenia kluczowych plików w katalogu Windows, takich jak Win.ini i Sys.ini (zwłaszcza w Win ME, w którym nie ma trybu DOS, z którego można korzystać w tym właśnie celu).

Spowodowanie, aby Windows zaczął znów działać, nie jest sprawą prostą. W tym celu wywołujemy skanowanie Rejestru w DOS-ie za pomocą programu Scanreg - naprawi on wszystkie wykryte błędy. Warto również uruchomić Scandisk, aby upewnić się, że przyczyną awarii nie jest twardy dysk. Możesz również podać edycji pliku Win.ini i Sys.ini, jakkolwiek ich rola nie jest tak duża jak kiedyś. Uruchamiamy Windows w Trybie Awaryjnym, wpisując WIND /D:M.

Tryb Awaryjny jest szczególnie użyteczny, jeżeli Windows nie ładuje się poprawnie z powodu uszkodzonego sterownika lub odwrotu pliku. Wykorzystując najbardziej podstawowy zestaw sterowników, tryb ten oferuje interfejs graficzny dostępu do Rejestru i Menedżera urządzeń. Pozwala także na uruchomienie Narzędzia konfiguracji systemu, które może pomóc rozwiązać problem - spojrz na diagram na poprzedniej stronie.

Rejestr jest najbardziej istotnym elementem Windows, ponieważ przechowuje dane użytkownika i systemu. Znajduje się w nim szereg ustawień kluczowych dla pracy komputera. Dlatego też Windows sporządza kopię rejestru za każdym razem, gdy pomyśli, że się uruchomi.

**Zniszczenia powodowane przez wirusy mogą przyjąć różne formy - od odtwarzania muzyki w określonych dniach do formatowania dysku twardego i zredukowania komputera do bezużytecznej kupy elektronicznego złomu.**

# Walczyć z wirusami

Kiedy chorujemy, bierzemy kilka dni zwolnienia i idziemy do lekarza. Ale co robimy w sytuacji, kiedy nasz pecet zapadnie na elektroniczną infekcję?

Pierwszego wirusa stworzyli w połowie lat osiemdziesiątych Basit i Amjad Alvi jako środek dla powstrzymania ludzi przed kopiowaniem ich oprogramowania. Napisały przez nich wirus miał zdolność do kopiowania siebie samego oraz informacji o prawach autorskich na każdy dysk, na który kopiowany był program. Prawie 15 lat później dziedzictwo tych pionierów okazuje się nadal żywotne, zaś po świecie krąży ponad 50 000 wirusów. Mimo to w dalszym ciągu jest wiele niejasności związanych z samymi aplikacjami - wirusami oraz zniszczeniami, jakie powodują, a także sposobem, w jaki infekują komputery.

Wirus to - zgodnie z definicją - dowolny program, który ma zdolność samopowielania się. Nie musi usuwać plików ani w

jakikolwiek sposób szkodzić. Jeżeli celem wirusa jest spowodowanie zniszczeń, zazwyczaj działanie rozpoczyna się po pewnym czasie, co umożliwia wcześniejsze powielenie się programu. Zniszczenia mogą przyjąć różne formy - od odtwarzania muzyki w określonych dniach do formatowania dysku twardego i zredukowania komputera do bezużytecznej kupy elektronicznego złomu.

## Miłość krąży wokół nas...

Jak można złapać wirusa oraz przekazać go dalej? Pierwotnym sposobem na zainfekowanie było wykorzystanie "zarażonej" dyskietki. Obecnie infekcje są aplikowane poprzez e-mail lub odwiedziny na niewłaści-

w jakiś sposób należy pozbyć się wirusa. Najlepiej użyć jakiegoś programu antywirusowego. Wszyscy znani producenci takich programów oferują dzisiaj wersje próbne, z których pomocą można przeskanować system i wyznaczyć z niego wirusy.

Prawdopodobnie jednym z najbardziej szkodliwych wirusów, jaki kiedykolwiek powstał, jest wirus Czernobyl (zwany też CIH). Wykryty po raz pierwszy w 1998 roku, ten wykonywalny wirus najpierw formatuje dysk twardy, następnie zaś próbuje nadpisać pamięć flash w niektórych typach BIOS. Nie ma sposobu na uruchomienie zainfekowanej maszyny i doprowadzenie jej do stanu używalności o

## Czy to prawda?

### Prawda:

- ⊗ Trzeba regularnie aktualizować program antywirusowy. Co miesiąc odkrywanych jest ponad 500 nowych wirusów.
- ⊗ Można zostać zainfekowanym podczas przeglądania grup news. Zanim wirus Melissa stał się najbardziej rozpowszechnionym wirusem 1999 roku, został wysłany na grupę alt.sex.
- ⊗ Stworzenie wirusa jest możliwe przy użyciu jedynie znaków ASCII. Standardowy test antywirusowy EICAR to plik tekstowy, który również można wykonać.

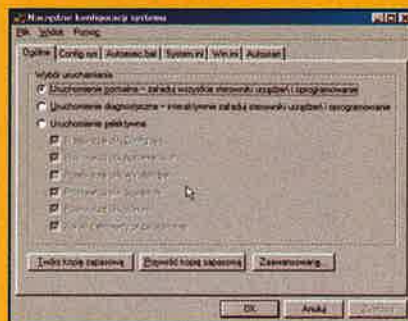
⊗ Wirusy mutują się. Mark Washburn napisał pierwszy wirus polimorficzny w 1990 roku. Program ten mutował za każdym razem, gdy dokonywał infekcji.

### Fałsz:

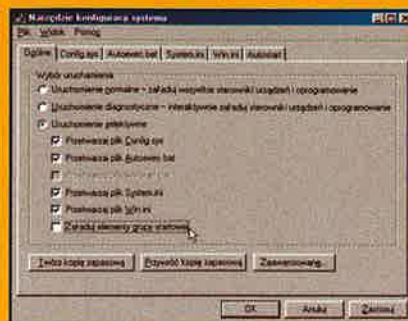
- ⊗ Heurystyczne skanery antywirusowe wykrywają nieznane wirusy, ale są podatne na fałszywe alarmy. Większość skanerów stosuje definicje wirusów.
- ⊗ Uaktualniany program antywirusowy chroni przed wszystkimi wirusami. Nieprawda - chroni tylko przed wszystkimi ZNANYMI wirusami.
- ⊗ Wirusy atakują tylko pewne systemy operacyjne. Nieprawda - makrowirusy są niezależne od platformy, są za to związane z aplikacją - zwykle z Wordem lub Excellem.
- ⊗ Wirusy mogą zaatakować poszczególne elementy komputera, na przykład monitor. Nonsens.
- ⊗ Niektóre wirusy mogą zniszczyć procesor. Pomyśl ten został zapoczątkowany przez plotkę znaną jako Good Times, rozpowszechnianą od 1994 roku. Brednie!
- ⊗ Producenci programów antywirusowych piszą wirusy, aby podtrzymać zapotrzebowanie na swoje produkty. Brednia do kwadratu.

## Narzędzie konfiguracji systemu

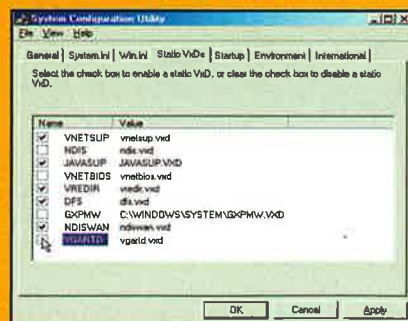
Narzędzie konfiguracji systemu wbudowane w Windows może oddać nieocenione usługi. Poniżej dowiemy się, jak go używać.



**1** Wpisujemy msconfig w oknie Uruchom i wciskamy [Enter] - w ten sposób uruchomi się najbardziej użyteczne narzędzie, jakie udało się wyprodukować firmie Microsoft. Z jego pomocą można zdiagnozować przyczynę, dla której komputer nie uruchamia się poprawnie, a dzięki intuicyjnemu systemowi selektywnego ładowania istnieje możliwość rozwiązania problemu. Zaczynamy od kliknięcia opcji Uruchomienie selektywne.



**2** Teraz można kontrolować pięć sekcji procesu uruchamiania komputera, które wpływają na sposób ładowania się Windows. Oprócz faktu, że uniemożliwia rozpoczęcie pracy przez program, który jest umieszczony w menu Autostart, daje także możliwość zatrzymania procesu przetwarzania plików sys.ini i win.ini. W Windows ME pojawia się opcja wyłączenia problematycznych sterowników urządzeń wirtualnych (VxD). Po każdej zmianie ponownie uruchamiamy komputer.



**3** Gdy dowiemy się już, w której sekcji tkwi przyczyna problemów, przechodzimy do indywidualnej zakładki poświęconej danemu elementowi. Program wyświetla okna zawierające wszystkie informacje związane z odpowiednią kategorią. Sprawdzamy wszystko uważnie, aż odnajdziemy problematyczną pozycję. W razie potrzeby można wykorzystać znajdujący się na pierwszej stronie przycisk - Przywróć kopię zapasową.



## Wśród wirusów

Poniżej opisaliśmy pięć najczęściej ostatnio spotykanych wirusów.

**Nazwa:** Anna Kournikova

**Typ:** robak VBScript

**Przejaw:** Ekscytujący załącznik do e-maila. Powiela się poprzez książkę adresową. Może spowodować przeciążenie serwera (ang. Denial of Service).

**Ocena:** 2/5

**URL:** [www.antivirus.com/info/virusencyclo/default5.asp?VName=VBS\\_KALAMAR.A](http://www.antivirus.com/info/virusencyclo/default5.asp?VName=VBS_KALAMAR.A)

**Nazwa:** Naked Wife

**Typ:** robak Win32

**Przejaw:** Załącznik e-mail typu Flash. Wysyła swoją kopię do każdej osoby z książki adresowej. Następnie kasuje pliki systemowe.

**Ocena:** 3/5

**URL:** <http://service1.symantec.com/sarc/sarc.nsf/html/W32.Naked@mm.html>

**Nazwa:** Kak worm

**Typ:** robak JavaScript

**Przejaw:** Rozprzestrzenia się, wysyłając e-maile HTML. Potrafi się uruchomić, jeżeli w programie Outlook Express włączone jest okienko podglądu e-maila.

**Ocena:** 4/5

**URL:** [http://vil.mcafee.com/dispVirus.asp?virus\\_k=10509&](http://vil.mcafee.com/dispVirus.asp?virus_k=10509&)

Wiele firm produkujących oprogramowanie antywirusowe oferuje definicje wirusów online. Trend Micro ([www.antivirus.com](http://www.antivirus.com)) nie tylko wymienia wirusy, ale również doradza, jak się ich pozbyć.

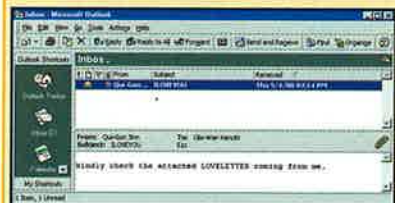
ile nie usunie się BIOS-u i nie zamieni się go na nowy - oczywiście, jeżeli BIOS twojego komputera da się wymienić. Zadziwiająco, ale stworzenie tego wirusa pomogło jego autorowi, Tajwańczykowi Chen Ing-Hau, dostać pracę. Tak to złodziej stał się stróżem prawa... Niestety, musisz być ostrożny nawet w przypadku fałszywych

## W naszych czasach...

### Największa eksplozja

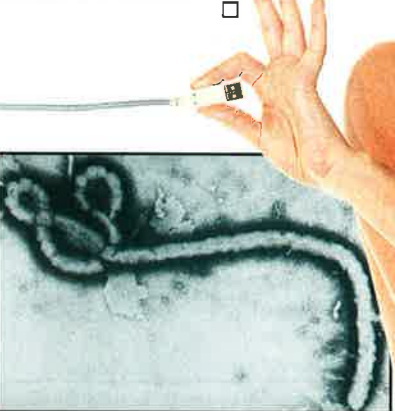
Koszty związane z działaniem zeszłorocznego wirusa Love Bug albo Love Letter nie zostaną prawdopodobnie nigdy do końca policzone, ale mówi się o ponad 100 milionach zainfekowanych użytkowników i 10 miliardach dolarów strat.

Oczywiście najbardziej zadziwiające w całej tej sprawie jest to, że jak dotąd nikogo właściwie nie oskarżono o stworzenie



Wirus tysiąclecia - Love Bug - dni świetności ma już za sobą, chociaż ostatnio jego włoska wersja odniosła pewien sukces.

alarmów. Na początku poprzedniego roku po sieci krążył e-mail ostrzegający przed e-mailem zatytułowanym AOL4FREE: twierdzono w nim, że samo przeczytanie wiadomości spowoduje zainfekowanie maszyny - oczywisty nonsens. Sprawy nieco się jednak zagmatwały, gdy zaczął pojawiać się załącznik Trojan Horse, który sprawiał, że fałszywe alarmy o wirusach stały się prawdziwym problemem.



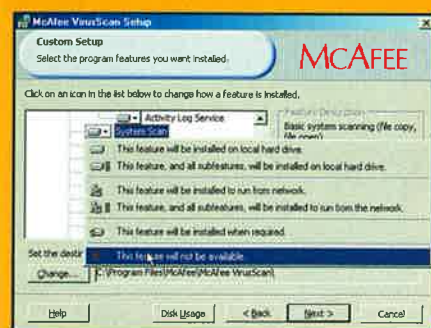
Wirus Ebola. W porównaniu z tym śmiertelnym mikrobem wirusy elektroniczne nie wyglądają aż tak groźnie.

tego wirusa. Główny podejrzany, filipiński student Onel de Guzman, który przyznał się na łamach prasy do nieświadomego wypuszczenia wirusa w maju zeszłego roku, nigdy nie przyznał się do napisania go. Oskarżenie przeciw dawnemu AMA Computer College zostało oddalone z powodu braku dostatecznych dowodów. Jeden z ostatnich alarmów dotyczy Anny Kournikovej. Fakt, że autor posłużył się osobą tak przemawiającą do wyobraźni jak panna Kournikova, aby wciągnąć nieuczciwe osoby w pułapkę, pokazuje, jak subtelnych sposobów zaczęli używać twórcy wirusów do skłonięcia, aby kliknąć załącznik. Sprawa stała się jeszcze bardziej zagmatwana, gdy władze Danii ujęły autora tego wirusa. Sieboldt Hartkamp, burmistrz Sneek (gdzie powstał wirus), był tak zadowolony ze sławy, jaką dzięki wirusowi zdobyło miasto, że zaofiarował autorowi (znanemu jako "OnTheFly") rozmowę w sprawie pracy. Jednakże, jak pisaliśmy w naszych aktualnościach w zeszłym miesiącu, wirus właściwie nie działa przed styczniem 2002 r.



## Ochrona i przetrwanie

Nie dajmy się podejść twórcom wirusów! Już dziś zainstalujmy najnowszy program antywirusowy...



**1** McAfee pozwala użytkownikowi na wybranie składników, które zostaną zainstalowane. Po skopiowaniu plików można skonfigurować typ ochrony systemu - od automatycznego wykonywania kopii zapasowych wszystkich plików danych, poprzez tworzenie dyskiety ratunkowej, do automatycznego pobierania uaktualnień programu.



**2** Na początku uruchamiamy skaner, który sprawdzi, czy w systemie nie ma wirusów. Uruchamiamy VirusScan Central z menu Start. Zostaniemy zapytani, czy włączyć osłonę antywirusową VirusShield - zróbmy tak. Wybieramy przycisk Scan, podświetlamy My Computer i kończymy, klikając Scan Now.



**3** Aby być na bieżąco, powinniśmy pobierać z Internetu najnowsze definicje wirusów. W tym celu powracamy do ekranu głównego w VirusScan Central i klikamy Update. Przed kliknięciem Next trzeba się połączyć z Siecią. Uaktualnienia zostaną pobrane automatycznie i same się zainstalują, oferując maksymalną ochronę.

# Z monitora na papier

# Drukarki

Jest to jeden z dodatków do komputera, bez którego nie możemy się obejść. Tutaj pokażemy, na co zwrócić uwagę podczas zakupu nowej drukarki.

opracował Sylwester Szczepaniak

**D**rukarki nadal są najbardziej popularnym urządzeniem peryferyjnym, które dołączamy do peceta i pierwszą rzeczą, jaką świeży posiadacz komputera powinien nabyć. Zdawałoby się, że wraz z nadejściem Internetu i poczty elektronicznej zapotrzebowanie na domowy sprzęt drukujący zniknie. Stało się jednak inaczej. W panującym obecnie natłoku danych i informacji powodów do nabycia drukarki niestety tylko przybywa.

Główny powód to oczywiście utrwalenie na papierze wszystkich e-maili, bez których nie potrafimy przecież już żyć. Wynik końcowy złudnych obrazów poczty bez papieru to wzrost liczby stron drukowanych w domach i biurach. Kolejnym czynnikiem

jest jakość, jaką mogą zapewnić nam produkowane dzisiaj drukarki. Używając urządzenia o odpowiednich parametrach i błyszczącego papieru do zdjęć, możesz otrzymać wydruk, który wygląda identycznie jak fotografia.

Rozglądając się w celu kupna drukarki, musisz zdecydować, jaki typ będzie dla ciebie odpowiedni. Istnieją dwa podstawowe rodzaje drukarek: atramentowe, tzw. plujki (ink-jet), i laserowe. Rozwiązania typu Dot-matrix (igłówki) i Dye Sublimation to obecnie mniej niż 10% rynku, więc możesz sobie nie zawracać nimi głowy.

### Atramentowe

Słowo plujka dobrze określa sposób pracy tych wszechstronnych drukarek. Kropelki ciekłego atramentu są wypychane z bardzo precyzyjnych dysz umieszczonych w głowicach, tworząc kolorowe punkty na papierze. Tysiące plamek mogą być nadrukowane na każdym centymetrze kwadratowym arkusza, dając obrazy tak ostre jak w przypadku zdjęć. Tego typu rozwiązanie nie narzuca



szczególnie wysokich kosztów drukowania w kolorze czy zapotrzebowania na oddzielne tusze lub kolumny dyszy. Koszt zakupu plujki wynosi około 300 zł. Za tę cenę otrzymamy bardzo powolną i prostą w budowie drukarkę. Jeżeli jest to możliwe, lepiej za-

**Kup plujkę z osobnymi pojemnikami na tusz czarny i kolorowy.**

kupić plujkę z osobnymi pojemnikami na tusz czarny oraz kolorowy - są trochę droższe, ale czas, jaki zaoszczędzimy nie zmie-

## Cena drukowania

Jeżeli planujesz zakup plujki, pamiętaj, że sama drukarka to tylko mała część całkowitych kosztów drukowania atramentowego. Na całość składają się jeszcze koszty zakupu tuszu. Zwykła strona z czarnym tekstem to około 15 groszy, co wydaje się całkiem rozsądne, ale jeżeli drukujesz kolorową fotografię (jeden z głównych celów zakupu drukarki kolorowej), to cena za stronę może sięgnąć nawet 10 zł.

Główną przyczyną tak wysokiej ceny jest koszt papieru fotograficznego, który może wynosić nawet 2 złote za arkusz.

Nawet jeśli chcesz drukować powiększenia zdjęć zrobionych aparatem cyfrowym czy pochodzących ze skanowania, to 5 zł za odbitkę o wymiarach 15 x 21 to nadal niewygodna cena. Dużo wysiłku poświęca się dzisiaj na obniżenie kosztów i zwiększenie prędkości działania drukarek atramentowych, ale z pewnością prędzej będą mogły pojawić się szybsze niż oszczędniejsze. Pamiętajcie, że producenci drukarek są zainteresowani utrzymaniem wysokich kosztów eksploatacji, ponieważ jest to ich główne źródło dochodów.

Duża liczba drukarek atramentowych używa jednego pojemnika do wydruków kolorowych. Katamarz jest wewnętrznie podzielony na cjan, magentę i żółty. Jest to wygodne w użyciu, ale w przypadku gdy twoje wydruki nie używają kolorów równomiernie, może się okazać nieekonomiczne. Gdy któryś z nich się wyczerpie, jesteś zmuszony do wymiany całego pojemnika od razu, nawet jeśli w pozostałych dwóch zostało jeszcze sporo atramentu.

Zastosowanie osobnych pojemników do każdego koloru, jak to ma miejsce w niektórych modelach urządzeń firm Canon czy Epson, usuwa ten problem, gdyż każdy z nich wymieniasz osobno. Ta technologia staje się coraz bardziej powszechna wśród drukarek z wyższej półki i ewidentnie zbija koszty eksploatacji. Niektóre firmy nie widzą jednak przyszłości dla tej technologii i trzymają się tradycyjnego rozwiązania. Pamiętaj jednak, że ich główny dochód wiąże się z wymianą pojemników!



Model Alps 1300 z drukiem termicznym to odrobina luksusu.



niając kałamarzy, jest wart każdego grosza. Drukarki, które mają tylko jeden pojemnik na tusz i jedną głowicę, z reguły drukują kolorowo, używając trzech kolorów atramentów - CMYK (cyjan, magenta i żółty). Aby uzyskać czarny, mieszają wszystkie trzy barwy, co z reguły daje w efekcie kolor ciemnobrązowy lub szary, i zużywają dużą ilość tuszu. Stąd właśnie potrzeba zmiany pojemników, gdy drukujemy coś czarno-białego.

Drukarki z dwoma kałamarzami kosztują od 400 zł i im więcej zapłacisz, tym szybciej oraz lepiej pod względem jakościowym będzie pracować twoja maszyna. Ceny sięgają jednak nawet 2000 zł. Niektóre urządzenia z górnej półki używają osobnych pojemników na każdy kolor. Oznacza to, że możesz wymieniać każdy tusz z osobna, gdy któryś z nich się wyczerpie. Takie rozwiązanie może okazać się jeszcze bardziej ekonomiczne.

### Lasery

Do niedawna dominowały na rynku drukarki laserowe. Pomimo że nadal są niedoścignione w jakości drukowania czarno-białego tekstu, brak na rynku urządzeń drukujących w kolorze i dostępnych w

rozsądnej cenie spowodował, że w wielu dziedzinach musiały one ustąpić plukom. Ceny czarno-białych drukarek zaczynają się od ok. 1300 zł, ale gdy zależy nam na szybkości drukowania, paru podajnikach czy połączeniu sieciowym, to możemy wydać nawet do 4000 zł.

Drukowanie laserowe zasadniczo różni się od atramentowego. Laserówka używa specjalnego bębna pokrytego materiałem, który jest w stanie wytrzymać duże wyładowanie elektrostatyczne, ale jedynie w ciemnościach. Wystawienie go na światło powoduje utratę jego właściwości. Z każdym wydrukiem bęben jest naładowywany, a promień lasera tworzy na nim wzór odpowiadający reprodukowalnemu obrazowi, który jest zapisany w pamięci drukarki. Naładowane obszary przyciągają toner - bardzo drobny suchy pył, który tworzy ostateczny obraz na kartce. Bęben i papier są do siebie zbliżane, obraz jest przekazywany na arkusz przez jeszcze większe wyładowanie elektrostatyczne. Ostatnim krokiem jest stopienie tonera przez gorący wałek.

Drukarki laserowe są znacznie szybsze od atramentowych i można w nich wydrukować od 8 do 32 stron na minutę. Cena wydruku pojedynczej strony też jest sporo niższa i wynosi trochę ponad 7 groszy za stronę czarno-białą i 30 za kolorową. Wydruk kolorowy jest o wiele bardziej skomplikowany niż w przypadku drukarek atramentowych, ponieważ cała procedura musi zająć dla trójkolorowych tonerów. Używa się tych samych barw (błękitny, magenta i żółty) i procedura jest taka sama jak przy czarnym. Pomimo że drukarka kolorowa może używać tylko jednego bębna oraz wałka, to każdy z czterech kolorów musi być nałożony jeden po drugim, zanim cały obraz zostanie przeniesiony na papier. To oznacza, że musimy mieć cztery urządzenia do transportu tonerów i masę innych układów. W konsekwencji kolorowe drukarki laserowe są duże i ciężkie, a ich ceny zaczynają się od

ok. 5000 zł i mogą sięgać nawet 15 000 zł w zależności od szybkości działania i rozmiaru druku.

### Plujka czy laser?

Dla większości typowych wydruków wybór pozostaje pomiędzy plukami i drukarkami laserowymi. Jeżeli będziesz potrzebować dużo kolorowych obrazków, to jedynym rozsądnym wyjściem jest atramentówka. Ceny tych urządzeń oscylują pomiędzy 250 zł i 2000 zł, co czyni je przystępnymi pod względem cenowym, a prędkość ich drukowania sięga już 16 stron na minutę. Należy tylko pamiętać o kosztach eksploatacji. Wymiana jednego tuszu może kosztować od 80 do 160 zł za pojemnik.

Drukarki laserowe są dobrą alternatywą dla czarno-białych dokumentów tekstowych, ale nie w przypadku, jeżeli chodzi o jakość i cenę wydruków kolorowych. Poza tym są szybsze.

### Żargon

#### Dot-matrix

Technika wydruku polegająca na zastosowaniu paru igieł, które drukują przez taśmę nasączoną tuszem.

#### Dye sublimation

Technika wydruku polegająca na rozpylaniu tuszu w postaci ciekłej, bez tworzenia punktów.

#### Rozdzielczość

Liczba punktów, jaka może zostać wydrukowana na określonym obszarze.

#### Papier fotograficzny

Specjalnie powlekany papier, na którym można drukować z dużą rozdzielczością i dobrą jakością.

#### Głowica drukarki

Urządzenie utrzymujące dysze (w plujce) lub igły przesuwające się linia po linii w czasie wydruku.



Jeżeli masz pieniądze, to drukarki laserowe oferują superprędkość.

### Porady podczas kupowania

Najłatwiej jest wybrać drukarkę, sugerując się liczbami na pudełku. Główny parametr, na który większość osób zwraca uwagę, to liczba punktów przypadająca na jeden cal (dpi). Rozumują tak: "im więcej punktów, tym więcej szczegółów i lepsze zdjęcie".

Tak naprawdę liczą się jeszcze inne wielkości i techniki, niektóre z nich związane ze sposobem, w jaki oko ludzkie widzi obrazy. Sporo drukowanych zdjęć ma zaskakująco niską rozdzielczość, ale wyglądają dobrze tylko ze względu na liczbę użytych kolorów.

Ciężko jest dokonać zakupu jakiegoś urządzenia, nie biorąc pod uwagę jego parametrów, ale rozdzielczość nie powinna być elementem, na który położycie szczególny nacisk. Jeżeli istnieje taka możliwość, poproście o próbki wydruków od dostawców urządzeń, które was interesują.



Plujki są tanie, zwłaszcza jeśli chodzi o ich wykorzystywanie do wydruków kolorowych.



Poradnik Kosmicznego Małpiziona

# Peer-to-peer

**Sieci typu peer-to-peer (bez serwera wszystkie maszyny w Sieci są równe) tworzą większy, lepszy, nie dający się tak łatwo ograniczać Internet. Kosmiczny małpizion uważa, że pozwolą odzyskać Sieć.**

opracował Tomasz Pasich

Czy zauważyliście jakieś zmiany w Internecie? Nie dalej jak kilka miesięcy temu było to królestwo bez zasad, którego nikt nie mógł kontrolować i które rozumiało zaledwie parę osób. Każdy zakładał, że prawo nie może związać systemu rozciągającego się na wszystkie kontynenty i podpadającego pod jurysdykcję różnych krajów i ilekroć naiwni politycy albo hałaśliwe grupy nacisku nawoływały do zamknięcia witryny WWW albo zakazania MP3, tylekroć każdy sieciowy ekspert tylko wzdychał i znacząco przewracał oczami.

Dziś nastąpiło niewyobrażalne - prawo dobrało się do Internetu. Napster został sparaliżowany przez procesy. Sąd nakazał poddanie się Madonna.com wytwórniam płytowym. Zaś dostawcy usług internetowych zamykają witryny na pierwszy znak zbliżających się kłopotów.

Dzieje się tak dlatego, że wraz z komercjalizacją Internetu nastąpiła jego centralizacja. Choć Internet był pierwotnie zaprojektowany jako system rozproszony, co zapewniało mu przetrwanie ataku nuklearnego, obecne dotcomy opierają się na pokojach wypełnionych serwerami, które można odciąć od Internetu jednym pstryknięciem wyłącznika zasilania - lub pomachawszy odpowiednim kawał-

kiem papieru. Jeżeli coś ryzykownego, kontrowersyjnego lub nielegalnego zostanie umieszczone w Sieci, prawo miażdży dany serwer.

### World Wild Web

Istnieje jednak technologia, która uważana jest za narzędzie do przywrócenia Internetowi jego dawnej chwały. Jest to sieć typu peer-to-peer (maszyn równorzędnych). Na jej punkcie oszaleli hakerzy, zwolennicy wolności słowa i obrońcy prywatności. Model p2p pozwala ludziom na dzielenie się plikami z innymi osobami bez konieczności polegania na centralnym serwerze.

Gdy wymyślono Internet, korzystającymi z niego maszynami były połączone na stałe komputery uczelnie. Lecz z chwilą pojawienia się Pentium 75 i modemu 14.4 Kb/s równowaga została zniszczona - ponieważ większość komputerów jest podłączana do Sieci tylko na krótki czas, architektura Internetu szybko przekształciła się w model "jeden-do-wielu" zamiast utopijnego "wielu-do-wielu", który za cel stawiali sobie twórcy Sieci. Technologia p2p przywraca ten pomysł do życia. Gdy podłączasz się do sieci p2p, twój komputer staje się węzłem sieciowym. Dane przepływają z komputera do komputera poprzez Internet, tak więc nie ma centralnego serwera, który można by wyłączyć. Gwarantuje to, że nikt nie może uzyskać kontroli nad siecią p2p, w tym również nad jej rozmiarem i tym, do czego jest używana. Można tu znaleźć prawie wszystko, prawie zawsze za darmo. Manifesty polityczne, nielegalne mp-trójki, pirackie oprogramowanie i porno - wszystko to przypomina Internet taki, jaki był kiedyś.

### Jeden do wszystkich

Najśłynniejszą siecią p2p jest Napster. Program do wymiany muzyki spowodował bu-

rzę problemów prawnych. Po przeszukaniu bazy danych Napster komputer użytkownika łączył się z innym komputerem i pobierał utwór z jego dysku. Napster był pionierem technologii p2p, ale nie był p2p w czystej formie. Słaby punkt systemu leży w jego architekturze - Napster opiera się na zestawie serwerów umieszczonych w Kalifornii. Choć piosenki są wymieniane pomiędzy pojedynczymi osobami, mechanizm wyszukiwania korzysta z serwera Napster.

Dwie duże sieci p2p to Freenet i GNUTella. Znalazły się one na nagłówkach gazet po tym, jak pojawiła się wieść o zgonie Napstera, przyciągając miliony użytkowników chcących dalej wymieniać się plikami. Ich zdecentralizowana architektura oznacza, że nie można ich zamknąć.

### GNUTella

GNUTella była mało znanym projektem open-source do czasu, aż tysiące fanów Napstera rzuciły się na nią jako na alternatywę swojej potępionej zabawki. Nie jest to program, ale język komunikacji. Mamy tu klientów - takich jak BearShare, Gnutella i Toadnode - którzy podłączają komputer użytkownika do systemu GNUTella, i na tym z grubsza polega ich praca. Gdy uruchamiasz klienta GNUTella po raz pierwszy, wybiera on inną maszynę GNUTella, którą zna, i wywołuje ją, aby się przywitać. Wywołująca maszyna odpowiada, podając szczegóły innych znanych jej komputerów GNUTella. Twój komputer kontaktuje się z nimi i odbiera odpowiedzi - czyniąc tak kilka razy, buduje mapę sieci i innych węzłów.

Sercem większości klientów GNUTella jest mechanizm wyszukiwawczy. Powiedzmy, że szukasz hasła "Kamasutra". Gdy wprowadzisz to słowo, twój klient zapyta wszystkie

**Nikt nie może uzyskać kontroli nad siecią p2p, w tym również nad jej rozmiarem i tym, do czego jest używana.**



węzły Gnutelli, które zna, o pasujący do niego dokument. Każdy węzeł sprawdzi, odesła odpowiedź i przekaże komunikat do innych znanych sobie węzłów. Wkrótce przeszukana zostanie cała sieć Gnutelli.

Chociaż programiści polecają Gnutellę jako przyjemny sposób dzielenia się plikami, system jest wykorzystywany prawie wyłącznie do wyszukiwania nagrań MP3. Gdy na Napster nałożono ograniczenie w postaci filtra utworów, Gnutella stała się snem każdego prawdziwego fana.

## Freenet

Zwykle jednym tchem obok Gnutelli wymieniana jest też Freenet. Jest to starszy, po-

dzienia plików do Freeneta - proces taki może zająć kilka minut. Większość ludzi nie zwraca sobie głowy publikowaniem swoich plików MP3 lub jakichkolwiek innych smakowitych danych ze swojego komputera, dlatego też wartość Freeneta jest mniejsza. Freenet jest raczej sposobem publikacji, a nie miejscem wymiany plików. Właściwie ciekawsza od zawartości Freeneta jest teoria stojąca za tym systemem. Mantrą Freeneta jest przeciwdziałanie cenzurze. System gwarantuje anonimowość. Możesz opublikować dowolny dokument i

mieć pewność, że nikt nie będzie mógł zapobiec jego rozpowszechnianiu ani dowiedzieć się, skąd pochodzi.

We Freenecie dane przechodzą od węzła do węzła i są stopniowo przepychane coraz bliżej miejsca przeznaczenia. Ważne jest przy tym, że każdy komputer zna tylko swoich sąsiadów - tę garstkę maszyn, z którymi kontaktuje się bezpośrednio. Gdy węzeł przepuszcza plik do swojego sąsiada, nie wie - i nie interesuje go to - dokąd powędruje on dalej. Plik może przeskoczyć przez następne tysiące komputerów albo zatrzymać się w domu obok. Komputer nawet nie wie, co to za plik. Dzieje się tak specjalnie, dzięki czemu nikt w systemie nie może kontrolować ani cenzurować jego pracy.

Główna różnica między systemami Gnutella i Napster a Freenetem polega na tym, że Freenet nie da się przeszukiwać. Aby otrzymać jakiś dokument, trzeba znać jego klucz, ciąg składający się z dziesiątków znaków. "Napster jest wyszukiwarką. Freenet nie", mówi Adam Langley, 17-letni współautor Freeneta. "Byłoby bardzo interesujące, gdyby udało nam się opracować zdecentralizowane wyszukiwanie, ale jak dotąd nie wymyśliłimy, jak powinno ono działać". Dlatego też, jakkolwiek Freenet jest znakomity do anonimowego publikowania dokumentów, zupełnie nie nadaje się do pobierania plików MP3.

Langley podkreśla dwa atuty Freeneta - anonimowość i zaufanie. "W przypadku Gnutelli nie ma gwarancji, że informacja, której poszukujemy, pochodzi z wiarygodnego źródła". Klucze Freeneta to sumy kontrolne - matematyczne znaki wodne - dla dokumentów, na które wskazują, co pozwala Freenetowi na sprawdzenie, czy plik nie został zmieniony. "Istnieje program Gnutella, który przesyła wirusy", dodaje Langley. "Przypuśćmy, że zauważy, że szukasz 'xyz' - wówczas odpowie, przysyłając ci plik 'xyz.exe' zainfekowany wirusem. Gnutella to sieć rozgłoszeniowa i zapytania wyszukiwania są transmitowane do każdego węzła". Langley twierdzi, że im więcej użytkowników się podłącza, tym bardziej system zwalnia. "Wyszukiwanie rozgłoszeniowe nie jest przystosowane do takiej skali i Gnutella właśnie zaczyna to odczuwać".

Jednym z głównych problemów, przed którymi staje Freenet, jest tak zwany efekt Slashdot, termin ukuty, gdy witryna Slashdot.org padła pod ciężarem liczby odwiedzin. "W Sieci im bardziej popularne stają się jakieś dane, tym mniej są dostępne", mówi Langley. Freenet stara się walczyć z tym zjawiskiem poprzez buforowanie danych na komputerach użytkowników. Dane żądane częściej zostają rozproszone w systemie i zapisane na większej liczbie komputerów. Mniej popularne są usuwane z węzłów, aby na koniec zniknąć w ogóle z Freeneta. "Ważne jest tu rozróżnienie między niepopularnym a niechcianym. Niepopularne dane są nie lubiane przez wielu ludzi. Freenet nie próbuje usuwać takich danych, ponieważ prowadziłoby to do rządów większości. Niechciane dane to po prostu dane, których nikt nie żąda. Mogą być lubiane, mogą nie być, lecz nikt nie jest nimi zainteresowany", mówi Langley. "Jeżeli autor chce zatrzymać swój dokument we Freenecie, to musi żądać go częściej lub umieszczać go tu po raz kolejny". □

## Jak się dołączyć

Poniżej wymienionych jest pięć najlepszych sieci p2p. Jak działają i do czego służą?

### Gnutella

<http://gnutella.wego.com>

Najlepszy klient: BearShare ([www.bearshare.net](http://www.bearshare.net))



BearShare to najprostsza droga do Gnutelli. Pozwala na wyszukiwanie, pobieranie i udostępnianie plików z każdym w globalnej sieci peer-to-peer Gnutella. Obsługiwane są wszystkie typy plików, zaś samo oprogramowanie jest bardzo przyjazne dla użytkownika. Wskaźnik Jakości Usługi pokazuje, jak długo pracują inne węzły, co pozwala na ocenę prawdopodobieństwa powodzenia pobierania pliku.

- Za: Łatwość użytkowania, nawet lepszy niż Napster.
- Przeciw: Brak anonimowości. Kwestie prywatności i problem, czy system rozgłoszeniowy będzie pracował w dużej skali.
- Najlepszy do: MP3 i pornografia.

### Hotline

[www.hotlinesw.com](http://www.hotlinesw.com)

Najlepszy klient: Hotline Connect ([www.hotlinesw.com](http://www.hotlinesw.com))



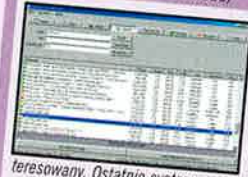
Hotline pozwala na połączenie z serwerami Hotline pracującymi na komputerach innych użytkowników. Jest prostą, elegancką aplikacją oferującą przyzwoite funkcje pobierania, przysyłania, chat w czasie rzeczywistym i przeszukiwanie. Hotline jest jednym z najlepiej strzeżonych sekretów Internetu - jego klient używa tylko 1 Mb pamięci RAM, pozostawiając zasoby systemu wolne do wykonywania innych zadań.

- Za: Mały klient, bardzo łatwy w użytkowaniu i trudny do wyśledzenia.
- Przeciw: Konieczna znajomość adresów serwerów Hotline.
- Najlepszy do: Zanurkuj i sprawdź, co możesz znaleźć!

### Napster

[www.napster.com](http://www.napster.com)

Najlepszy klient: Napster ([www.napster.com/download](http://www.napster.com/download))



Napster umożliwia przeszukiwanie dysków twardych innych użytkowników w celu znalezienia plików MP3, którymi jesteś zainteresowany. Ostatnio system został zmuszony do zainstalowania filtra utworów dla powstrzymania wymiany piosenek objętych prawami autorskimi. Czasami można natknąć się na błędnie napisane tytuły, które przelazły przez Sieć, ale w tej chwili Napster jest cieniem tego, czym był do niedawna.

- Za: Pobieranie plików MP3 bez nałożonych ograniczeń. Wspaniale, jeśli lubisz niepodpisane kawałki reggae z Ormskirka.
- Przeciw: System filtrowania oznacza, że musisz szukać sprytnie.
- Najlepszy do: MP3.

### Mojo Nation

[www.mojonation.net](http://www.mojonation.net)

Najlepszy klient: Mojo Nation ([www.mojonation.net](http://www.mojonation.net))



Sieci p2p zaczynają cierpieć z powodu tego, co witryna Mojo nazywa "tragedią wspólnot", która występuje, gdy osoby pobierające coś za darmo biorą więcej niż dają. Mojo jest inny niż wspomniane systemy, pozwala bowiem na dostarczanie usług i zasobów, takich jak np. czas CPU oraz pliki, innym członkom Mojo Nations, dzięki czemu można zarabiać punkty kredytowe, które następnie dają się zamienić na pobierane treści.

- Za: System p2p bardziej fair, wykluczający pobieranie za nic i nagradzający za dostarczanie informacji.
- Przeciw: Hm, nie da się nic ściągnąć za darmo. Zaczniemy więc dawać coś do systemu!
- Najlepszy do: Właśnie do wszystkiego.

ważniejszy system p2p, w którym bardziej prawdopodobne jest znalezienie manifestów i rozmaitych list FAQ. Freenet działa inaczej niż Napster i Gnutella. Zamiast pozwalać na przeszukiwanie dysków innych użytkowników, wymaga wprowa-

# Filmy



# i nie tylko

Sprawy nie dzieją się może tak szybko, jak to zapowiadano jeszcze kilka lat temu, ale dzieją się - napędy DVD powoli wypierają stare, wysłużone sidiki. W obecnej chwili panują urządzenia o prędkości 12x, ale już pojawiają się modele 16x. Oddajemy wam do rąk test, który powinien rozwiązać wszelkie problemy przy zakupie nowego czytnika DVD. Zatem czytacie...

Maciej Lewczuk

**N**a rynku od bardzo dawna dostępne są napędy DVD. Dlaczego jednak nie zajął one rynku tak, jak stało się to po wprowadzeniu czytników płyt CD? Złożyło się na ten fakt kilka czynników. Po pierwsze,

w momencie pojawienia się na rynku cena napędów DVD była znacznie wyższa od oczekiwanej przez potencjalnych nabywców. Po drugie, nie było dostępnych zbyt wielu pozycji filmowych, a gier i programów użytkowych można było szukać ze świecą. Po trzecie, pierwsze egzemplarze prezentowane przez różne firmy nie oferowały wystarczającej korekty błędów podczas odczytu nośników starego typu (CD-ROM).

Na początku ery komputerowego DVD sprzedawano przede wszystkim zestawy zawierające, oprócz samego napędu, także karty dekodujące sprzętowe oraz oprogramowanie pozwalające na pełną obsługę wszystkich opcji oferowanych przez ten standard. Nawet dziś tego typu tandemy są nadal popularne, lecz głównie w przypadku, gdy użytkownik dysponuje słabszym komputerem. Właściciele potężniejszych ma-



szyn mogą zastosować odpowiednie aplikacje, które pozwalają praktycznie na to samo, co rozwiązanie sprzętowe. Tak jak w przypadku czytelników CD-ROM, także DVD-ROM-y przechodziły swoistą ewolucję, gdyż producenci starali się poprawić szybkość odczytu oraz korekcję błędów. Starania o sprzęt nie idą niestety w parze z opracowywaniem aplikacji oraz gier przewidzianych specjalnie do wykorzystania ogromnej ilości miejsca na dane, jakie oferują krążki DVD, czyli około siedemnastu gigabajtów na obydwu stronach dysku dwuwarstwowego. W porównaniu do ośmiuset megabajtów płyt CD-ROM różnica jest znaczna, zważywszy, że na pierwszy rzut oka krążki nie różnią się od siebie. Niestety specjalne wersje gier, dostępne na nowym rodzaju nośnika różnią się w większości przypadków jedynie lepszą jakością filmów stosowanych w przerywnikach pomiędzy rozgrywanymi partiami. Z tego powodu nie stały się one na tyle popularne, by zainteresować szersze rzesze odbiorców. Małe zainteresowanie nabyw-

kań - lewym i prawym, centralnym oraz dwóch umieszczonych z tyłu i nieco ponad głołami słuchaczy, ponadto przeznaczonym dla głośnika niskotonowego, zwanego subwoofrem. Odpowiednie rozstawienie kolumn powoduje, że oglądanie filmów przynosi dużo więcej radości. Oczywiście, aby uzyskać możliwość rozdzielania poszczególnych kanałów dla każdej z kolumn, trzeba dekodera sprzętowego, takiego jak opisane wcześniej dedykowane karty, lub zewnętrznego wzmacniacza zgodnego ze standardem Dolby ProLogic bądź Dolby Digital. Ostatnimi czasy coraz więcej firm zajmujących się projektowaniem oraz produkcją kart muzycznych zapewnia możliwość odtwarzania dźwięku nie tylko na dwóch, ale i na czterech, a nawet sześciu głośnikach. Do części z nich można podłączać urządzenia poprzez cyfrowe złącza elektryczne, a nawet optyczne, które pozwalają na przesyłanie danych, a niezakłócony strumień sprawia, że wrażenia słuchowe są najwyższej jakości.

ści napędów przy dokonywaniu tego typu operacji. Test korekcji błędów polega na próbie odczytania danych z płyty CD-R, którą nagrano kilka lat wstecz. Czas oraz częste użytkowanie sprawiły, że oprócz rys pojawiły się także odbarwienia oraz odpryski warstwy odbijającej światło. Jeśli spojrzycie do tabeli na wyniki tego testu, łatwo da się zauważyć fakt, że wyniki są naprawdę diametralnie różne, a podawany jest czas, jaki czytnik potrzebował na sprawdzenie całej powierzchni płyty, oraz liczba plików, których nie udało się poprawnie odczytać.

Czy warto kupować napędy DVD? Na pewno, szczególnie że coraz więcej filmów jest dostępnych na krążkach, a czasopisma komputerowe dołączają zamiast płyt CD o wiele pojemniejsze DVD-ROM-y, na przykład CD-Action. Do tej pory można było nabyć tego typu wersję naszego miesięcznika okazjonalnie, lecz, jak "czwierką wróbelki", może się to stać standardem, gdyż coraz więcej osób korzysta z napędów DVD, a nowe

## Dekodery sprzętowe

Pierwsze napędy DVD były, w większości przypadków, oferowane w zestawach zawierających oprócz samego czytnika także karty sprzętowych dekodów. Programowe odtwarzanie było wówczas raczej nieznaną, a poza tym komputery nie dysponowały odpowiednią mocą obliczeniową, by poradzić sobie z przetwarzaniem tak wielkiej ilości danych w czasie rzeczywistym. W obecnych czasach coraz częściej stosuje się programy oferujące dekodowanie obrazu oraz dźwięku, który wystarcza mniej wybrednym odbiorcom. Sprzętowe rozwiązania są o tyle lepsze, że zapewniają niewielkie obciążenie procesora podczas pracy - obraz może być wyświetlany na ekranie monitora, jak i na telewizorze, zaś dźwięk Dolby Digital przesyłany jest poprzez cyfrowe złącza do dowolnego wzmacniacza, który umożliwia obsługę tego standardu. Co ciekawe, do większości tego typu konstrukcji dołączony jest pilot, dzięki czemu można sterować pracą systemu bez konieczności podchodzenia do komputera, na przykład, by zatrzymać film lub ściszyć muzykę, gdy zadzwoni telefon lub sąsiad przyjdzie pożyczyć trochę soli. Układy montowane na tego rodzaju kartach są w stanie kompensować ruch (Motion Compensation) oraz kolor obrazu, a także sprzętowo stosować odwrotną, dyskretną transformację kosinusową (IDCT) dla polepszenia jakości obrazu i odciążenia procesora komputera. Część tego typu funkcji wspomagają także niektóre karty graficzne, lecz niezbyt wiele programów obsługuje je bezpośrednio i najczęściej trzeba stosować aplikacje, które są pisane specjalnie dla konkretnego układu. Prawdę mówiąc, nie oferują one tylu dodatkowych funkcji, jakie można znaleźć w PowerDVD czy WinDVD, i oczywiście oprogramowaniu sprzętowych dekodów.

Obecnie sprzętowe dekodery można nabyć za niezbyt wygórowane kwoty, gdyż spadek cen szybkich procesorów przyczynił się do popularności rozwiązań programowych. Jeśli jednak jesteście posiadaczami "słabszych" maszyn, to rozsądnym jest rozważenie zakupu karty dekodera.



Jeżeli chcesz wyświetlać filmy na dużym telewizorze, specjalizowana karta dekodera znacznie poprawi jakość obrazu i oszczędzi ci wielu nerwów.

ców sprawiło, że producenci oprogramowania dość ostrożnie podchodzą do tworzenia wersji tylko na DVD. Zupełnie inaczej ma się sprawa filmów, gdyż na powierzchni nośników można zmagazynować kilkugodzinny film, którego jakość obrazu jest zdecydowanie lepsza, niż oferowana przez najlepiej nagrane pozycje z kaset VHS. Nie jest to jedyna zaleta, gdyż możliwe stało się umieszczenie kilku wersji językowych, tak zwanych dubbingów. Dodatkowo można wyświetlać napisy w kilkunastu językach, co jest raczej niemożliwe w przypadku filmów na kasetach. Na VHS dźwięk może być co najwyżej zapisany na dwóch kanałach w systemie surround, który ma symulować przestrzenność odczuć, jakiegoś filmu w kinie. DVD oferuje dźwięk zapisany nie na dwóch, a na sześciu

W naszym teście chcieliśmy przybliżyć czytelnikom kilkanaście napędów, wśród których znajdują się nie tylko komputerowe napędy DVD-ROM, ale także, tak zwane, urządzenia kombo oferujące możliwość odtwarzania płyt DVD, ale też nagrywania danych na krążkach CD-R oraz CD-RW. Obecnie dostępne napędy są w stanie zastąpić CD-ROM-y, lecz czy każdy z nich wart jest tego, by go kupić? Czytając opisy oraz analizując tabelę z wynikami każdy z was może sam odpowiedzieć sobie na to pytanie.

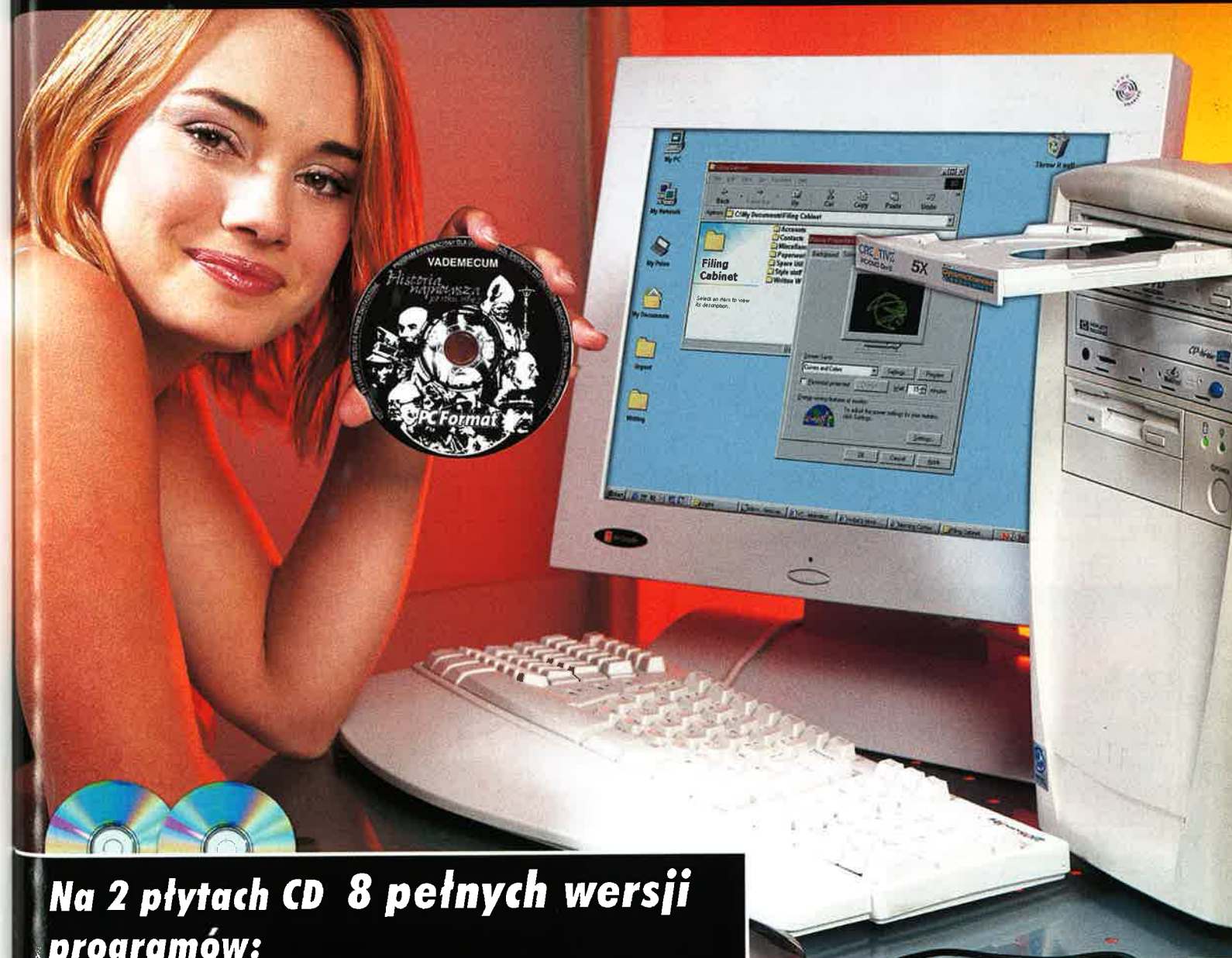
Procedura testowa, jaką opracowaliśmy, przewiduje między innymi sprawdzenie szybkości odczytu danych z krążka DVD i CD, a wyniki podawane są dla początku i końca płyty. Kolejną procedurą jest zgrzywanie na dysk twardy muzyki z płyty audio, który ma zademonstrować możliwo-

komputery, - już jako norma - są wyposażone w takie czytniki. Muszę przyznać, że po obejrzeniu "Matrixa", "Gladiatora" i "Zielonej Mili" na ekranie cyfrowego telewizora, z dźwiękiem dochodzącym z sześciu głośników, nie zamieniłbym tego na przynoszone z wypożyczalni "zmasakrowane" przez jakość kaset VHS filmy. Jeśli macie komputer wyposażony w kartę graficzną, która umożliwia przekazywanie sygnału obrazu na telewizor, rozważcie zakup napędu DVD-ROM i karty dźwiękowej obsługującej co najmniej cztery głośniki. Za niewielkie pieniądze staniecie się posiadaczami zestawu kina domowego, lecz pamiętajcie - im lepsze parametry komponentów, tym lepsze efekty. Biorąc pod uwagę ceny nawet najtańszych zestawów kina domowego, alternatywne wykorzystanie komputera przedstawia się nad wyraz atrakcyjnie.

# PCFormat<sup>®</sup>

www.pcformat.com.pl

sierpień/2001



**Na 2 płytach CD 8 pełnych wersji programów:**

**Historia najnowsza po roku 1945**

**Ulead VideoStudio 3.0 SE**

**AMIDIag 6.0**

**Stay Connected! 2.0**

**CPR 1.3**

**WinRoute 4.1 Lite**

**Acid Xpress**

**Total Contact Manager 3.0**



**Artykuły:**

**Ryczące czterdziestki**  
test dysków twardych






**Maksymalna wydajność**  
- jak przyspieszyć swojego PC-ta









a także:

Banki w sieci, MS Office XP - sztuczki, Access - pierwsze kroki, Nagrywarki - FAQ, Point Shop Pro 7 - kolejne porady, Ukryte sekrety Windows, Kursy programowania, GeForce2 - trzyma się dobrze



						
Producent	Hitachi	Pioneer	Toshiba	Samsung	Samsung	LG
Model	GD-8000	DVD-116	SD-M1502	SD-616F	SD-612	DRD-8120B
Dystrybutor	AB S.A.	AB S.A.	Alstor	Samsung Polska	Samsung Polska	LG Electronics Polska
Internet	www.hitachi.com www.ab.pl	www.hitachi.com www.ab.pl	www.toshiba.com www.alstor.com.pl	www.samsung.com www.samsung.com.pl	www.samsung.com www.samsung.com.pl	www.lge.com www.lge.pl
Maksymalna szybkość DVD/CD podawana przez producenta	16x/40x	16x/40x	16x/48x	16x/48x	12x/40x	12x/40x
Przyciski Eject/Play-Skip/Awaryjne otwieranie/Reg. głośności	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak
Inne	Przewód audio	Brak	Brak	Przewód audio	Przewód audio	Przewód audio
Podłączenie	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Dodatkowe oprogramowanie	Sterowniki DOS	Brak	Brak	Power DVD 2.55	Power DVD 2.55	Sterowniki DOS
Instrukcja obsługi	Brak	Papierowa angielska	Papierowa angielska	Papierowa polska	Papierowa polska	Papierowa polska
Szybkość odczytu danych DVD						
Początek płyty/Koniec płyty	3,41x/7,71x	6,59x/14,38x	4,47x/7,48x	3,58x/8,13x	3,23x/7,30x	5,04x/10,68x
Szybkość odczytu danych CD						
Początek płyty/Koniec płyty	18,2x/20,7x	16,62x/33,94x	18,30x/38,66x	18,77x/40,62x	15,60x/31,81x	16,49x/33,66x
Szybkość ripowania muzyki	12,5x	15,9x	8,7x	12,2x	7,6x	12,6x
Korekcja błędów, Czas (min:sek) /Liczba nie odczytanych plików	18:17/20	6:47/20	4:02/4	13:39/4	12:09/4	6:34/2
Ocena głośności pracy	Srednio glosny	Glosny	Srednio glosny	Cichy	Glosny	Srednio glosny
Cena	339 zł	325 zł	340 zł	330 zł	249 zł	279 zł
Ocena	6	9	7	7	6	9,5

						
Producent	CTX	Artec	Creative	Samsung	Toshiba	Ricoh
Model	DVDR-12x	DHI-C40	DVD-1242E	SM-308	SD-R1102	MP9120A-DP Combo
Dystrybutor	AB S.A.	AB S.A.	Creative Polska	Samsung Polska	Alstor	AB S.A.
Internet	www.ctx.com.tw www.ab.pl	www.artecusa.com www.ab.pl	www.soundblaster.com www.creative.pl	www.samsung.com www.samsung.com.pl	www.toshiba.com www.alstor.com.pl	www.ricoh.com www.ab.pl
Maksymalna szybkość DVD/CD podawana przez producenta	12x/40x	12x/40x	12x/40x	8x/32x (zapis 8x/4x)	8x/32x (zapis 8x/8x)	8x/32x (zapis 12x/10x)
Przyciski Eject/Play-Skip/Awaryjne otwieranie/Reg. głośności	Tak/Tak/Tak/Tak	Tak/Tak/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak	Tak/Nie/Tak/Tak
Inne	Przewód audio	Przewód audio	Przewód audio	Przewód audio Pisak	Przewody Audio oraz IDE	Przewód audio
Podłączenie	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE	IDE
Dodatkowe oprogramowanie	Sterowniki DOS	WinDVD 2000	Sterowniki DOS	Adaptec Easy Creator InCD Lego Stunt Rally	WinDVD 2000 Nero Burning ROM	WinDVD 2000
Instrukcja obsługi	Papierowa angielska	Brak	Papierowa polska	Papierowa polska	Na CD	Papierowa angielska
Szybkość odczytu danych DVD						
Początek płyty/Koniec płyty	4,28x/7,39x	4,47x/10,12x	3,26x/7,28x	3,40x/7,51x	3,33x/7,48x	3,30x/5,58x
Szybkość odczytu danych CD						
Początek płyty/Koniec płyty	15,91x/32,49x	16,57x/33,82x	15,67x/32,01x	14,15x/28,90x	13,49x/27,56x	14,38x/29,36x
Szybkość ripowania muzyki	8,8x	8,1x	7,8x	15,4x	13,3x	9,8x
Korekcja błędów, Czas (min:sek) /Liczba nie odczytanych plików	14:30/13	*1	13:41/4	19:43/17	6:17/3	6:34/2
Ocena głośności pracy	Glosny	Glosny	Srednio glosny	Cichy	Srednio glosny	Glosny
Cena	259 zł	241 zł	300 zł	699 zł	1 090 zł	999 zł
Ocena	6	5	6	8	8	9

\*1 - Po około pół godzinie zawieszal działanie komputera.

Ocena

9.5

## LG DRD-8120B

Napęd ten nie otrzymał najwyższej noty, gdyż stwierdziliśmy, że takowej przyznać nie można. Idealne urządzenie powinno spełniać wiele warunków, które decydowałyby o jego jakości i atrakcyjności. LG DRD-8120B zaskoczył nas przede wszystkim odczytem danych z krążków DVD oraz CD, gdyż robił to niemal z deklarowaną przez producenta prędkością, oczywiście głównie na brzegach płytki. Nie wiele konkurencyjnych konstrukcji mogło stanąć w szranki z czytnikiem LG, jedynie Pioneer okazał się lepszy w tej części testu. Jeśli chodzi o zgrywanie muzyki na dysk twardy, także nie można wymagać wiele więcej, gdyż prędkość przekroczyła podawaną przez producenta, co (nie mogąc uwierzyć) sprawdziliśmy kilkakrotnie. Doskonała korekcja błędów pozwoliła na odczytanie niemal wszystkich danych z porysowanego nośnika, nie udało się to jedynie z dwoma najbardziej "opornymi" plikami, a całość operacji trwała nieco ponad sześć i pół minuty. Niezbyt głośny szum podczas pracy, choć nie przeszkadzał zbyt, był wyraźnie słyszalny, za co odjęliśmy pół punktu od ogólnej oceny. Urządzenie wyposażono w blokadę regionów, którą można cztery razy zmienić na dowolną występującą na świecie, po czym pozostajemy z ostatnio ustaloną, dlatego też należy uważać, jakich płyt używamy (chodzi o filmy).

Sprzedawany nie jako OEM (jedynie w woreczku antystatycznym), a w kartonowym pudełku LG DRD-8120B jest jednym z tańszych urządzeń oferowanych na polskim rynku, co pozwala nawet niezbyt zamożnym użytkownikom komputerów na nabycie i instalację w swojej maszynie napędu DVD. Oprócz samego czytnika otrzymujemy przewód audio pozwalający na połączenie konstrukcji LG z kartą dźwiękową, dzięki czemu dane z krążków audio-CD mogą być odsłuchiwane na głośnikach podłączanych do karty, a nie do wyjścia montowanego w napędzie. Dołączone na dyskiecie sterowniki dla systemu operacyjnego DOS pozwolą na obsługę w komputerach wykorzystujących ten "wiekowy" już interfejs tekstowy. Dodatkowym plusem jest dołączenie przetłumaczonej na nasz rodzimy język instrukcji obsługi, znacznie ułatwiającej proces instalacji. W porównaniu do niewielkich kartecek dołączonych do droższych konstrukcji jest to naprawdę dobrze opracowany podręcznik.

Przyznam, że gdybym nie posiadał już czytnika, zastanowiłbym się poważnie nad nabyciem tego urządzenia.

## Plusy

- dobra korekcja błędów
- szybki odczyt danych z DVD oraz CD

## Minusy

- mógłby pracować ciszej

## Dostarczył:

LG Electronics Polska Sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 41  
02-672 Warszawa  
tel. (0 22) 606-14-50  
faks (0 22) 606-14-59

## Internet:

www.lge.com

## Cena:

279 zł



## Ricoh MP9120A-DP Combo

Ocena

9

## Plusy

- szybki odczyt oraz zapis na krążkach CD-R i CD-RW
- doskonała korekcja błędów

## Minusy

- głośna praca

## Dostarczył:

AB S.A.  
ul. Kościelna 32  
51-416 Wrocław  
tel. (0 71) 324-05-00  
faks (0 71) 324-05-28

## Internet:

www.ab.com.pl  
www.ricoh.com

## Cena:

999 zł



Urządzenie oferowane przez firmę Ricoh jest swoistą hybrydą łączącą w jednej obudowie czytnik płyt DVD i CD oraz nagrywarkę krążków CD-R i CD-RW. Dzięki temu użytkownik otrzymuje produkt, który zastępuje dwa lub nawet trzy inne urządzenia, co pozwala na zaoszczędzenie miejsca w obudowie. Jest to szczególnie ważne dla osób posiadających komputery montowane w obudowach mini- lub miditower. Sumując ceny dwóch osobnych napędów można dojść do wniosku, że nie tylko miejsca mamy więcej, ale także w portfelu zostanie nieco grosza na przykład na filmy lub czyste płytki CD-R. Za mniej niż tysiąc złotych otrzymujemy napęd będący w stanie odczytywać dane z nośników DVD z maksymalnie ośmiokrotną, a płyt CD z trzydziestodwukrotną szybkością. Nagrywanie odbywa się z dwunastokrotną prędkością dla CD-R i dziesięciokrotną dla CD-RW. Pomimo że dołączona instrukcja nie jest dostępna w języku polskim, to obrazki dość sugestywnie pozwalają na zapoznanie się z procedurą instalacji fizycznej napędu w obudowie komputera. Jak przystało na nagrywarkę, do zestawu producent dołą-

czył aplikację Nero Burning Rom firmy Ahead Software pozwalającą na wykorzystanie wszystkich dostępnych funkcji Ricoh MP9120A-DP Combo. Drugim programem jest WinDVD 2000 służący do odtwarzania filmów DVD.

Sam napęd pracuje dość głośno, lecz oferuje dużą szybkość odczytu danych z krążków CD-ROM oraz CD-Audio. Jednak jeśli chodzi o DVD, to dane z brzegów płyty pięćipółkrotnie przekroczyły wartość uznawaną za standard. Muzykę odczytał z niemal dziesięciokrotną prędkością, czym wyprzedził sporo konkurencyjnych urządzeń. Test korekcji błędów też "zdał" z powodzeniem, gdyż transfer wszystkich danych zajął sześć i pół minuty, a pominięte zostały tylko pliki znajdujące się w najbardziej uszkodzonej części nośnika. Jedynym mankamentem mającym duże znaczenie dla osób oglądających filmy jest fakt, że podczas pracy szum wydobywający się z wnętrza napędu jest na tyle słyszalny, że może przeszkadzać w słuchaniu muzyki czy odgłosów z filmu.

Jeśli nie dysponujecie zbyt wielką ilością miejsc 5,25" w obudowie, a koniecznie musicie posiadać DVD oraz nagrywarkę, to radziłbym zastanowić się nad zakupem urządzenia Combo, łączącego obydwa te funkcje w jednej obudowie.



Ocena

8

## Samsung SM-308

**K**ombajn Samsunga, bo tak można w pewnym sensie nazwać model SM-308, jest napędem odczytującym zarówno płyty DVD, jak i CD. Ciekawostką jest zintegrowana w tej samej obudowie nagrywarka płyt CD-R oraz SD-RW. Odczyt płyt dokonywany jest z ośmiokrotną prędkością dla DVD oraz trzydziestodwukrotną dla CD. Zapis na krążkach CD-R odbywa się z ośmiokrotną, a na CD-RW z czterokrotną prędkością. Za kwotę wynoszącą niespełna siedemset złotych otrzymujemy napęd DVD oraz

nagrywarkę wraz z oprogramowaniem. Odczyt danych z nowych testowych płyt pokazał, że konstrukcja Samsunga spełnia założenia producenta. Jedynym zauważalnym mankamentem jest słaba korekcja błędów, gdyż testowy krążek odczytywany był niemal przez dwadzieścia minut, a pominięte zostało siedemnaście plików. Niezaprzeczalnym plusem jest bardzo cicha praca napędu, co powinno zadowolić wrażliwych amatorów kina domowego.

## Plusy

- bardzo szybkie czytanie płyt CD oraz DVD
- cicha praca

## Minusy

- bardzo słaba korekcja błędów

## Dostarczył:

SAMSUNG ELECTRONICS Polska Sp. z o.o.  
Al. Jerozolimskie 181  
02-222 Warszawa  
tel. (0 22) 608-44-00  
faks (0 22) 608-44-01

## Internet:

www.samsung.com.pl

## Cena:

699 zł



## Toshiba SD-R1102

Ocena

9

## Plusy

- dołączone oprogramowanie
- szybki odczyt DVD oraz CD

## Minusy

- niezbyt szybka jako nagrywarka

## Dostarczył:

ALSTOR S.C.  
03-310 Warszawa  
ul. Jagiellońska 74  
tel. (0 22) 675 45 10  
faks (0 22) 675 43 10

## Internet:

www.alstor.com.pl  
www.toshiba.com

## Cena:

1090 zł



**K**onstrukcja Toshiba otarła się o zwycięstwo w rankingu napędów łączących zalety czytnika płyt DVD oraz nagrywarki CD-R oraz CD-RW. Na tak wysoką ocenę złożyły się: duża szybkość odczytu danych z krążków wszelkiego typu, łącznie z przegrywaniem muzyki z płyt audio na dysk twardy. Dobra korekcja błędów spowodowała, że dane z nośnika testowego transferowane były przez niewiele ponad sześć minut

przy pominięciu trzech plików. W zestawie znajduje się, oprócz napędu, także program InCD, który umożliwia wykorzystanie funkcji nagrywarki i zmagazynowanie danych pochodzących z dysku na płytach. Aplikacja WinDVD umożliwia oglądanie filmów, a Lego Stunt Rally zapewni odpowiednią rozrywkę, choć może tylko najmłodszym użytkownikom komputera. Gdyby szybkość wypalania CD-R oraz CD-RW była wyższa, konstrukcja Toshiba znalazłaby się na pierwszym miejscu w rankingu.

## Krok po kroku

## Instalacja napędów DVD-ROM

Instalacja napędu DVD w komputerze może się wydawać banalna, lecz nie omieszkamy przypomnieć podstawowych kroków, jakie należy wykonać, by przebrnąć przez ten proces bez problemów. Pierwsze trzy czynności wykonujemy przy wyłączonej wtyczce zasilającej.

1

Napęd umieszczamy w wolnym miejscu przeznaczonym do montażu urządzeń 5,25" i przykręcamy czterema krótkimi śrubkami do obudowy komputera, wykonując to "na krzyż", aby napięcia obudowy były jak najmniejsze.



2

Kolejnym krokiem jest podłączenie napięcia oraz taśmy łączącej napęd z kontrolerem. Najlepiej, gdy czytnik jest podpięty samotnie, gdyż zapobiega to zakłóceniom transferu danych. Pamiętajcie oczywiście o odpowiednim ustawieniu zworek.



3

Ważną czynnością jest aktywowanie obsługi transferu danych poprzez kanał DMA. Pozwala to na szybsze przeniesienie informacji do pamięci komputera, a co za tym idzie - znaczne odciążenie całego systemu komputerowego.



4

Teraz należy zainstalować programowy odtwarzacz, dzięki któremu możliwe jest oglądanie filmów zapisanych na krążkach DVD. Wśród jego funkcji znajdują się opcje rozdzielające dźwięk na dwa, cztery bądź sześć kanałów (zależne od zastosowanej karty muzycznej).



## KONKURS WAKACYJNY

Czy chcecie wygrać

zestaw:

Jagged Alliance 2.5 UB PL

+ grę niespodziankę (z oferty CD-Projektu)?

Jeśli **tak**, to odpowiedzcie na poniższe pytania - a odpowiedzi przyślijcie na kartkach pocztowych. Możecie je nadsyłać do końca sierpnia z dopiskiem KONKURS WAKACYJNY. Można też wysłać e-maila na adres [cdaction@futurenetwork.com.pl](mailto:cdaction@futurenetwork.com.pl)

1. Jak nazywał się kraj, w którym rozgrywa się akcja Jagged Alliance 2 i 2.5?
2. Jak nazywała się wyspa, na której toczyła się akcja pierwszej części Jagged Alliance'a?
3. Podajcie imię królowej, którą mieli zlikwidować najemnicy w JA 2?

Nagrody ufundowała firma **CDPROJEKT**



Ocena

8

## Creative DVD1242E

**N**apęd Creative sprzedawany jest osobno lub w zestawach zawierających dodatkowo pakiet oprogramowania oraz, co najważniejsze, sprzętowy dekodery Dxr3 wraz z pilotem na podczerwień. Całkiem niezła szybkość odczytu danych z płyt CD-ROM niestety nie idzie w parze z pobieraniem informacji z krążków DVD, gdyż operacja ta wykonywana jest z niewiele ponad siedmiokrotną prędkością. Także ripowanie muzyki z płyt CD-Audio nie jest operacją, w której urządzenie to mogłoby się wykazać czymś szczególnym. Tak jak w

przypadku urządzenia sygnowanego logo CTX, także konstrukcja Creative'a miała pewne problemy z pracą z płytami głównymi korzystającymi z chipsetów VIA. Tu również rozwiązaniem okazał się powrót do starszej wersji sterownika kontrolera IDE. Po niemal czternastu minutach testu, jedynie cztery pliki nie zostały skopiowane na dysk twardy z uszkodzonego nośnika. Po kilkunastu miesiącach obecności na rynku przydałoby się odświeżenie tej konstrukcji.

## Plusy

- szybki odczyt danych z CD

## Minusy

- wolny odczyt danych z DVD
- problemy z chipselem VIA

## Dostarczył:

Creative Labs (Polska) Ltd.  
Przedstawicielstwo w Polsce  
ul. Bzowa 21  
02-708 Warszawa  
tel. (0 22) 853 02 66

## Internet:

www.creative.pl

## Cena:

300 zł



## Plusy

- szybki odczyt płyt audio
- niskie obciążenie procesora podczas odczytu

## Minusy

- wolny odczyt płyt DVD i CD

## Dostarczył:

AB SA  
ul. Kościelna 32  
51-416 Wrocław  
tel. (0 71) 324-05-00  
faks (0 71) 324-05-28

## Internet:

www.ab.com.pl  
www.hitachi.com

## Cena:

339 zł

## Hitachi GD-8000

**C**zytnik DVD firmy Hitachi nie jest zbyt cichym urządzeniem, ale także nie generuje zbyt uciążliwych szumów, można by rzec, że pod tym względem jest po prostu średniakiem. Brak instrukcji obsługi nie jest problemem, gdyż większość dołączonych do napędów OEM to po prostu zdawkowe informacje umieszczone na pojedynczym arkuszu A5. Konstrukcja Hitachi nie wyróżnia się także prę-

kością odczytu danych ani z krążków DVD, ani CD. Jedynie informacje z płyt audio pobierane są z prędkością dwanaście i pół raza większą od standardowej. Korekcy błędów także nie można nazwać rewelacyjną, gdyż po ponad osiemnastu minutach dwadzieścia plików nie zostało poprawnie skopiowanych na dysk twardy. Ustawiony fabrycznie drugi region można zmienić maksymalnie cztery razy. Zaletą tego urządzenia jest bardzo niskie obciążenie procesora komputera podczas odczytu danych.

Ocena

6

Ocena

9

## Pioneer DVD-116

**N**apęd ten jest jedną z dwu występujących na rynku wersji czytnika DVD. Testowany przez nas czytnik zawiera tackę, na której umieszczana jest płytka, druga wersja posiada jedynie szczelinę służącą do wsuwania nośników. Konstrukcja Pioneer'a jako jedna z niewielu w zestawieniu jest w stanie konkurować ze zwycięskim napędem LG, gdyż dane z krążków DVD odczytywane są z ponadczternastokrotną, a z płyt CD z trzydziestoczekrotną szybkością. Muzyka transferowana jest z szesna-

stokrotną prędkością, co jest najlepszym wynikiem w teście. Czynnikiem, który miał niebagatelne znaczenie przy ocenie końcowej, był krótki czas korekcy błędów, przy jednoczesnym pominięciu dwudziestu plików z testowanego krążka. Brak cyfrowego wyjścia audio oraz dość głośny szum wydobywający się z napędu podczas pracy zaważyły na przyznaniu temu urządzeniu drugiej lokaty wśród czytników DVD.

## Plusy

- szybki odczyt z CD oraz DVD

## Minusy

- brak cyfrowego wyjścia audio
- głośne szumy podczas pracy

## Dostarczył:

AB SA  
ul. Kościelna 32  
51-416 Wrocław  
tel. (0 71) 324-05-00  
faks (0 71) 324-05-28

## Internet:

www.ab.com.pl  
www.pioneer.com

## Cena:

325 zł



## Plusy

- świetna korekcja błędów
- szybki odczyt danych z CD

## Minusy

- niezbyt szybki odczyt informacji z DVD

## Dostarczył:

ALSTOR S.C.  
03-310 Warszawa  
ul. Jagiellońska 74  
tel. (0 22) 675-45-10  
faks (0 22) 675-43-10

## Internet:

www.alstor.com.pl  
www.toshiba.com

## Cena:

340 zł

## Toshiba SD-M1502

**J**ak na Toshiba przystało, napęd, który trafił do testów, sprawował się całkiem poprawnie. Dane pobierane były z płyt CD z niemal trzydziestodwukrotną prędkością, co jest nie lada wyczynem. Jeśli chodzi o transfer informacji z krążków DVD, sprawa ma się nieco gorzej, bo nie udało się uzyskać siedem i pół raza wyższej szybkości od standardowej. SD-M1502 najszybciej poradził sobie z odczytem uszkodzonego no-

śnika, gdyż trwało to zaledwie cztery minuty i to przy pominięciu jedynie czterech plików. Zgrywanie na dysk twardy muzyki z płyty audio także nie było zbyt szybkie. Podczas pracy napęd nie zajmował zbyt wielu procent zasobów procesora, dzięki czemu obciążenie systemu było znikome. Odczyt danych z krążków DVD nie powodował zbyt dużego hałasu, czego nie można powiedzieć o testach z płytami CD. Każdy napęd w zestawieniu miał blokadę regionu, którą można było czterokrotnie zmienić. Czytnik Toshiba nie "wyłamał" się z tej prawidłowości.

Ocena

7

Ocena

5

## Artec DHI-C40

**K**onstrukcja firmy Artec, znanej kilka lat temu z produkcji dobrej klasy myszy komputerowych (sam mam egzemplarz sprzed dziesięciu lat - działający), tak jak model CTX-a, ma dodatkowy przycisk Play/Skip, który jest pomocny przy odtwarzaniu płyt CD-Audio. Do zestawu dołączono program WinDVD 2000 uznawany za jeden z lepszych, jeśli chodzi o programową dekompresję filmów zapisanych na krążkach DVD. Odczyt danych z DVD, jak i CD utrzymywał się na dość przyzwoitym

poziomie, czego nie można powiedzieć o korekcy błędów. Po niemal półgodzinnej walce z testowym krążkiem napęd uparcie powodował zawieszanie się systemu operacyjnego. Po kilkakrotnych próbach poniechaliśmy wykonania zadania. Głośna praca oraz bardzo mocne nagrzewanie się urządzenia spowodowały zmniejszenie ogólnej oceny. Jeśli szukacie napędu DVD, po prostu wybierzcie inny.

## Plusy

- dołączony program WinDVD 2000

## Minusy

- mocno się nagrzewa podczas pracy
- beznadziejna korekcja błędów

## Dostarczył:

AB SA  
ul. Kościelna 32  
51-416 Wrocław  
tel. (0 71) 324 05 00  
faks (0 71) 324 05 28

## Internet:

www.ab.com.pl

## Cena:

241 zł



## Plusy

- szybki odczyt CD

## Minusy

- wolny odczyt DVD
- problemy z chipselem VIA

## Dostarczył:

AB SA  
ul. Kościelna 32  
51-416 Wrocław  
tel. (0 71) 324 05 00  
faks (0 71) 324 05 28

## Internet:

www.ab.com.pl  
www.ctx.com.pl

## Cena:

259 zł

## CTX DVDR-12X (8212)

**N**apęd CTX-a bardzo dobrze radzi sobie z odczytem płytek CD, natomiast gorzej z DVD. Dane z tych drugich pobierane są z niewiele ponad siedmiokrotną szybkością przy dość dużym poziomie hałasu. Nierównomierny odczyt informacji z różnych miejsc płyt nie pozwala na wystawienie wysokiej oceny. Koszty, jakie należy ponieść przy zakupie tego modelu, nie są zbyt wielkie, lecz nie rekompensują bra-

ków. Jako jedno z nielicznych urządzeń biorących udział w teście napęd ten miał przycisk Play/Skip, pozwalający na odtwarzanie muzyki bez konieczności obciążania systemu sterowaniem pracą DVDR-12X. Podczas testów okazało się, że występują problemy w dziedzinie współpracy tej konstrukcji z chipselem VIA, lecz po zainstalowaniu STARSZYCH sterowników testy można było przeprowadzić bez większych kłopotów. Dość wysoki poziom słyszalnych szumów spowodował odjęcie kolejnych punktów przy końcowej ocenie.

Ocena

6

Ocena

6

## Samsung SD-612

**S**tarsza wersja czytnika produkowanego przez firmę Samsung jest nieco wolniejsza od nowszego modelu. Według producenta, zapewnia dwunastokrotną prędkość odczytu krążków DVD, a maksymalną, jaką udało się uzyskać, jest niewiele ponad siedem razy szybsza od standardu. Umożliwia ripowanie muzyki, czyli przeniesienie jej z płytki audio na dysk twardy do postaci plików wave. Ciekawostką jest lepsza korekcja błędów niż w konstrukcji SD-616F, a ponadto dane przesłane zostały na dysk twardy prawie półtora

minuty szybciej. Także w tym przypadku producent zatroszczył się o potencjalnych nabywców, zapewniając możliwość odtwarzania filmów z krążków DVD za pomocą dołączonej aplikacji PowerDVD 2.55. Minusem tej konstrukcji jest dość głośna praca, która przeszkadzała będzie także mniej wybrednym użytkownikom. Podczas testu DVD dane nie były odczytywane w równomierny sposób, gdyż napęd robił to raz szybciej, raz wolniej.

## Plusy

- szybki odczyt CD
- dołączony program PowerDVD 2.55

## Minusy

- głośna praca napędu

## Dostarczył:

SAMSUNG ELECTRONICS Polska Sp. z o.o.  
Al. Jerozolimskie 181  
02-222 Warszawa  
tel. (0 22) 608-44-00  
faks (0 22) 608-44-01

## Internet:

www.samsung.com.pl

## Cena:

249 zł



## Plusy

- szybki odczyt CD
- cicha praca

## Minusy

- wolny odczyt DVD

## Dostarczył:

SAMSUNG ELECTRONICS Polska Sp. z o.o.  
Al. Jerozolimskie 181  
02-222 Warszawa  
tel. (0 22) 608 44 00  
faks (0 22) 608 44 01

## Internet:

www.samsung.com.pl

## Cena:

330 zł

## Samsung SD-616F

**K**onstrukcja Samsunga charakteryzuje się bardzo cichą pracą oraz bardzo szybkim odczytywaniem danych z płyt CD i - co ciekawe - żaden z testowanych napędów nie dorównał w tym teście właśnie temu modelowi. Krążki DVD odczytywane są jedynie z połową nominalnej prędkości, czyli nieco ponad osiem razy szybciej niż wynosi standard. Korekcja błędów utrzymuje się na średnim poziomie,

gdyż informacje z nośnika testowego przenoszone były na dysk twardy przez trzynaście i pół minuty, co nie jest rewelacyjnym wynikiem, lecz należy podkreślić, że pominięte zostały jedynie cztery pliki. W pudełku wraz z napędem otrzymujemy krążek CD-ROM z aplikacją PowerDVD 2.55, która umożliwia programową dekompresję filmów z płyt DVD. Polskojęzyczna instrukcja pozwala zapoznać się ze sposobem wykorzystania napędu praktycznie każdemu, kto ma niejakie pojęcie o sprzęcie komputerowym.

Ocena

7



## Nowości Sprzętowe

Niedźwiedzia łapa



Najnowsze skanery Mustek z serii Be@rPaw ("Niedźwiedzia łapa") wykonane zostały w technologii CCD. Producent wyposażył je w wielofunkcyjny panel do obsługi takich funkcji, jak skanowanie, drukowanie, wysyłanie faksów i poczty elektronicznej oraz interfejs USB, który ułatwia instalację i obsługę urządzeń. Ich dodatkową zaletą jest wbudowana przystawka do slajdów, która pozwala użytkownikowi na skanowanie materiałów transparentnych. Skanery zaprojektowano w zgodzie z najnowszą linią stylistyczną firmy.

Na rynku dostępne będą dwa modele Be@rPaw 1200 TA - pracujący w rozdzielczości 600 x 1200 dpi, do zastosowania w domu i biurze, oraz Be@rPaw 2400 TA - osiągający rozdzielczość 1200 x 2400 dpi dla użytkowników profesjonalnych. 48-bitowa głębia kolorów zapewnia wiernie odwzorowanie kolorów.

Dodatkową zaletą skanerów jest wbudowana przystawka od slajdów 35 mm, dzięki której użytkownik może skanować materiały transparentne. Przystawka wyposażona jest w oddzielny kabel do podłączenia ze skanerem. W odróżnieniu od podobnych rozwiązań na rynku ma możliwość skanowania od razu do czterech klatek filmu 35 mm. Dołączone odpowiednie ramki i kształtki ułatwiają pracę.

Urządzenia wyposażone są w wielofunkcyjny panel Be@rPaw ("Niedźwiedzia łapa"), czyli pięć programowalnych przycisków. Naciśnięcie odpowiedniego przycisku pozwala na skanowanie dokumentów, ich kopiowanie lub wysyłanie faksem i pocztą elektroniczną. Piąty przycisk uruchamia analogiczny panel, ale wyświetlany na ekranie monitora. Zaprojektowano go dla tych użytkowników, którzy preferują wykonywanie skanów z poziomu monitora.

www.veracomp.com.pl

### Duży gość z serii eX

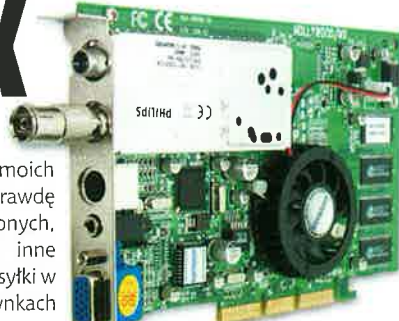


W AB SA jest już nowa 19" eX z płaskim kineskopem ExtraFlat - EX950F.

Model ten wyróżnia się najwyższą jakością obrazu oraz świetnymi parametrami technicznymi. Idealnie nadaje się do profesjonalnych zastosowań, a jego korzystna cena czyni go bardzo kuszącą ofertą dla odbiorcy lubiącego wysokie rozdzielczości oraz płaski ekran.

## Studio filmowe - czy to tylko marzenie?

# CardexPert Hollywood/MX



Gdyby Hollywood/MX zawierał jeszcze zintegrowaną kartę muzyczną, zmuszony byłbym napisać, że w komputerze multimedialnym nie potrzeba już dodatkowych urządzeń.

kiem. Kilku moich znajomych naprawę było zaskoczonych, gdy otrzymali inne niż zwykle przesyłki w swoich e-skrzynkach pocztowych.

Tuner radiowy oraz telewizyjny są w stanie doskonale wykryć dostępne na danym terenie stacje, nawet te o słabym sygnale. Dotychczas jedynie kilka kart było w stanie wyłapać na dołą-

techNICK

**M**ożna, i to postaram się udowodnić w niniejszym tekście. CardexPert Hollywood/MX

jest konstrukcją wykorzystującą procesor GeForce 2 MX400 firmy Nvidia, pozwalający na uzyskanie zaawansowanej grafiki trójwymiarowej wzbogaconej większością znanych obecnie efektów poprawiających jakość obrazu. System Transform & Lightning oraz Shading Rasterizer pozwalają na generowanie skomplikowanych, realistycznych scen w bardzo krótkim czasie. Na razie nic nadzwyczajnego, lecz co powiecie na wyjście telewizyjne? To też już było. Hollywood/MX posiada także wbudowany... tuner telewizyjny oraz radiowy, jak również wejście S-Video, dzięki któremu przechwytyje obraz. Robi wrażenie, szczególnie że to wszystko działa bez zarzutu i pozwala zamienić zwykły komputer nie tylko w zaawansowane centrum grafiki 3D, ale także w telewizor, radioodbiornik, a nawet magnetowid czy amatorskie studio montażu filmowego. Oprócz samej karty w pudełku znajdują się potrzebne przewody połączeniowe, rozgałęźnik wideo wejście/wyjście oraz antena radiowa. Oczywiście wszystkie te funkcje obsługiwane są za pomocą dołączonych programów, wśród których znajdują się między innymi takie, jak CyberLink PowerVCR II, czyli cyfrowy magnetowid, oraz Ulead VideoStudio Basic SE 4.0 - centrum obróbki i montażu sekwencji filmowych.

Dzięki tym programom można zamienić zwykłe amatorskie filmy, na przykład z wycieczki, w świetne, odpowiednio połączone sceny, wzbogacone o napisy, efekty graficzne oraz przejścia pomiędzy kolejnymi sekwencjami. Oczywiście nie są to jedyne aplikacje, gdyż na kolejnych płytach obecne są przykładowo wersje testowe PowerDVD, WinDVD, Medi@Show, a także Video Live Mail. Pierwsze dwie pozwalają na programowe odtwarzanie filmów nagranych na płytach DVD. Medi@Show daje możliwość zaprojektowania, wykonania oraz zademonstrowania prezentacji multimedialnych składających się ze statycznych obrazów, sekwencji filmowych, animacji wzbogaconych o efekty wizualne, dźwięków oraz muzyki. Video Live Mail to program służący do przesyłania za pomocą poczty elektronicznej multimedialnych listów zawierających sekwencje filmowe wraz z dźwię-

Test	Jednostka	CardexPert GeForce2 MX400/32 MB SDRAM	WinFast GeForce3 TD 32MB DDR	Elsa Gladiac Ultra 32 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	fps fps	215,6 64,1	267,1 159,1	272,9 164,3
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	fps fps	163,7 42,4	269,8 145,9	272,1 107,2
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	fps fps fps fps fps	160,2 144,3 89,1 56,7 20,7	161,9 147 144,4 135,4 75,9	162,3 152,1 143,3 116,6 53,1
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks 3DMarks	4836 7984	8017 6563	4860 3352
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks 3DMarks	3238 7806	6563 3352	3352 x
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks 3DMarks	2085 4972	x x	x x

Komputer testowy: AMD Athlon 1100 MHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE.

czonej antenie audycji z Niemiec oraz Czech i Słowacji. Kanały telewizyjne po niewielkich ręcznych poprawkach prezentowały doskonały obraz oraz niezakłócony dźwięk, co, muszą przyznać, nie zawsze udaje się markowym telewizorom. Dźwięk przesłać można bezpośrednio do głośników lub wzmacniacza, gdyż na śledzi zamontowano gniazdo Mini-Jack, a co ciekawe, do zestawu dołączono przewód pozwalający na zewnętrzne połączenie z kartą muzyczną.

Konstrukcja CardexPert Hollywood/MX to akcelerator... khm... centrum multimedialne, które wywarło na mnie naprawdę spore wrażenie. Jeśli którykolwiek z użytkowników z powodu braku miejsca w pokoju lub miejscu pracy musi zainstalować w komputerze tuner telewizyjny, radiowy, akcelerator trzeciego wymiaru oraz ma zamiarowanie do amatorskiego montażu filmów, to powinien rozważyć zakup urządzenia opisanego w niniejszym artykule.

CardexPert Hollywood/MX	
<b>Dane techniczne:</b> Procesor: Nvidia GeForce2 MX400 Magistrala: AGP 4x Pamięć: 32 MB SDRAM Dodatkowe: wejście wideo, wyjście audio Tuner: telewizyjny i radiowy Wyjścia TV: jest S-Video	<b>Dostarczył:</b> Multimedia Vision ul. Konstruktorska 4 02-673 Warszawa tel. (0 22) 853-70-00 faks (0 22) 843-91-68 www.mmv.com.pl
<b>Plusy</b> • wbudowane tunery TV i FM • dobra wydajność 3D	<b>Minusy</b> • cena
<b>Internet:</b> http://www.mmv.com.pl	<b>Cena:</b> 1130 zł

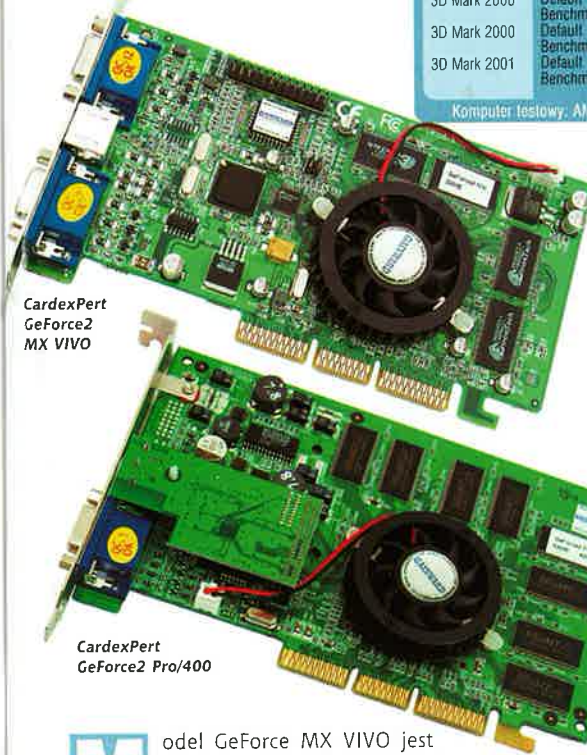
\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składania tekstu.

## Karty CardexPert

# GeForce2 MX VIVO i GeForce2 Pro/400

Firma Gainward, będąca producentem kart sygnowanych logo CardexPert, zaskoczyła nas niedawno całą serią urządzeń wyposażonych w procesory firmy Nvidia.

Mike-L



CardexPert GeForce2 MX VIVO

CardexPert GeForce2 Pro/400

**M**odel GeForce MX VIVO jest akceleratorem oferującym sprzętową obsługę transformacji i oświetlenia (T&L), co pozwala na uzyskanie skomplikowanej, lecz szybkiej animacji trójwymiarowej. Aby karta wyróżniła się spośród wielu podobnych na rynku, inżynierowie zastosowali rozwiązania techniczne pozwalające nie tylko na wyprowadzenie obrazu na ekran telewizora, lecz także na przechwytywanie sekwencji animowanych. Kolejną ciekawostką, którą zaskoczyła nas konstrukcja Gainwarda, jest

Test	Jednostka	CardexPert GeForce2 MX VIVO 32 MB SDRAM	CardexPert GeForce2 Pro/400 64 MB DDR	WinFast GeForce3 TD 64 MB DDR	WinFast GeForce2 Pro 64 MB
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	fps fps	223,3 67,3	274,5 138,7	267,1 119,5
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	fps fps	169 42,6	269,8 91	247,2 75
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	fps fps fps fps fps	162,6 146,7 90,8 57,7 21	163,1 150,2 141 111,9 48,3	161,9 147 144,4 96,5 40,6
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks 3DMarks	5318 7663	7984 7094	7094 x
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks 3DMarks	3655 6171	7806 5152	5152 x
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks 3DMarks	2424 3452	4972 x	x x

Komputer testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE

złącze pozwalające na wyprowadzenie obrazu dla drugiego monitora. Do czego to się może przydać, doskonale wiedzą osoby zajmujące się grafiką komputerową. Całości dopełniają aplikacje dołączone do zestawu, a są to WinDVD 2000 (odtwarzanie filmów z płyt DVD), Ulead VideoStudio Basic SE 4.0 oraz pakiet programów w wersjach testowych, pozwalających na wykorzystanie multimedialnych właściwości karty graficznej.

Drugą testowaną konstrukcją jest CardexPert GeForce2 Pro/400 wyposażona w sześćdziesiąt cztery megabajty pamięci DDR oraz wyjście S-Video. Ten akcelerator oferuje bardzo szybkie przetwarzanie danych potrzebnych do generowania trójwymiarowych scen w grach oraz programach graficznych korzystających z możliwości procesora Nvidia GeForce2 Pro. Podczas testów karta pokazała drżenie w niej pokłady mocy, lecz jednocześnie dały się zauważyć sporadycznie występujące błędy obrazu, zwane potocznie "śmieciami". Mamy nadzieję, że takich artefaktów pozbawione są inne egzemplarze tej samej serii akceleratorów. Dołączony pakiet oprogramowania sprawia, że można w efektywniejszy sposób wykorzystywać GeForce2 Pro/400.

Obydwie karty firmy Gainward zaprezentowały potencjał, jaki oferują kości Nvidii, wzbogacony doświadczeniem inżynierów wyposażających urządzenia w dodatki mające zachęcić do zakupu tych właśnie konstrukcji. Osobom zajmującym się tworzeniem grafiki 3D lub 2D i lubiącym amatorsko zajmować się montażem filmów poleciłbym zainteresowanie się modelem VIVO.

## Nowości Sprzętowe

Ostry obraz zapewni płaski 19-calowy kineskop ExtraFlat z maską szczelinową oraz o płamce 0,25 mm. Kineskop ten łączy wszystkie zalety istniejących tradycyjnych wypukłych oraz płaskich kineskopów. Dzięki powłoce AGRAS znacznie redukowane są odbicia światła, zapewniając większy komfort dla oczu użytkownika.

Monitor oferuje maksymalną rozdzielczość 1600 x 1200 @ 77 Hz oraz zalecaną - 1280 x 1024 @ 90 Hz. Częstotliwości odchyłania to kolejno: 30-97 Hz w poziomie oraz 50-160 Hz w pionie. EX950F wyróżnia się również ergonomicznym kształtem i stylowym designem łączącym prostotę i nowoczesność...

Nowy model CTX-a spełnia najwyższe normy bezpieczeństwa EPA, CE, MPRII i TC099 i objęty jest 3-letnią gwarancją dla końcowego użytkownika w systemie Door-to-Door (bez ponoszenia kosztów i bez wychodzenia z domu).

Sugerowana cena detaliczna brutto: 1739 zł.

www.ab.pl

### Zewnętrzny RAID ATA



Firma Promise wprowadziła do swojej oferty nową grupę produktów - są to zewnętrzne systemy macierzowe SCSI-to-IDE. Macierze o symbolach UltraTrak100 TX4 i TX8 obsługują odpowiednio 4 i 8 dysków twardych Ultra ATA/100. Koszt tych macierzy, przy zachowaniu ich pełnej funkcjonalności, jest dwukrotnie niższy niż równorzędnych rozwiązań SCSI-to-SCSI. Macierze mają możliwość tworzenia pełnej gamy poziomów RAID-u: 5, 3, 0+1, 1 i 0. Są niezależne od systemu operacyjnego oraz platformy sprzętowej.

Oba opisywane systemy macierzowe współpracują zarówno z dyskami Ultra ATA/100, jak i starszymi Ultra ATA/66, mają zewnętrzny interfejs Ultra2 SCSI LVD. Po utworzeniu macierzy system widziany jest jako pojedyncze urządzenie SCSI, dlatego nie wymaga żadnych dodatkowych sterowników niezależnie od systemu operacyjnego czy typu komputera, z którym współpracuje.

Dyski twarde instalowane są w specjalnych kieszeniach, dzięki czemu w przypadku awarii można je wymienić, nie przerywając pracy macierzy (Hot Swap). Macierz ma również możliwość zadedykowania dysku Hot Spare, na którym rozpoczyna się automatyczna odbudowa macierzy natychmiast po stwierdzeniu uszkodzenia jednego z dysków.

Dyski twarde instalowane są w specjalnych kieszeniach, dzięki czemu w przypadku awarii można je wymienić, nie przerywając pracy macierzy (Hot Swap). Macierz ma również możliwość zadedykowania dysku Hot Spare, na którym rozpoczyna się automatyczna odbudowa macierzy natychmiast po stwierdzeniu uszkodzenia jednego z dysków.



## Nowości Sprzętowe

Obudowa macierzy wyposażona jest w redundancję zasilacza typu Hot Swap oraz w redundancję wentylatorów, które zapewniają optymalną i stałą kontrolowaną temperaturę pracy.

Tworzenie macierzy oraz kontrola jej pracy realizowana jest przy użyciu panelu umieszczonego na obudowie z ciekłokrystalicznym wyświetlaczem oraz czterema klawiszami funkcyjnymi lub za sprawą dołączonego oprogramowania. Zestaw diod dla każdego dysku określa jego stan pracy, uszkodzenie lub odbudowę uszkodzonej macierzy. Kontroler zainstalowany w macierzy pracuje w oparciu o procesor typu RISC Intel i960 oraz pamięć Cache 16 MB.

www.alstor.com.pl

### Interaktywna tablica



Firma AVC wprowadziła na polski rynek nowy produkt - tablicę interaktywną PLUS IW-072.

Na pierwszy rzut oka wygląda jak zwykła tablica suchocieralna, którą można znaleźć w szkolnej klasie bądź sali konferencyjnej, ale interaktywna odmiana w wielkiej mierze uatrakcyjniła i pomogła w każdej prezentacji. PLUS IW-072 to urządzenie, które zastępuje kilka narzędzi prezentacji. Może służyć jako tradycyjna tablica, może być ekranem projekcyjnym, służy również jako tablica samokopiująca - daje możliwość zapisu informacji na dysku komputera. Wszystko, co zostanie napisane lub narysowane na tablicy, może być później elektronicznie dystrybuowane, poddane obróbce lub wydrukowane. Tablica również umożliwia jednoczesną współpracę z projektorem i komputerem w taki sposób, że projektor wyświetla obraz na tablicy, a użytkownik dotykając jej powierzchnię specjalnym pisakiem (pełniącym rolę myszki komputerowej) kontroluje środowisko komputera w czasie rzeczywistym. Można bez potrzeby podchodzenia do komputera np. uruchamiać pliki wideo, pliki dźwiękowe lub wybrane aplikacje, oczywiście także pisać i rysować.

Zastosowanie takiego urządzenia pozwala na zwiększenie efektywności prezentacji wynikające z aktywniejszego udziału uczestników w spotkaniach, którzy mogą natychmiast dostać wydruki z tablicy lub pliki zapisane na dyskiecie. Dane można rozsyłać w Internecie lub po sieci lokalnej, tym samym prowadzić szkolenia i konferencje również na odległość.

www.avc.pl

### Zestaw dla fotografa - amatora

# Canon PowerShot A10 oraz Card Photo Printer CP-10

**Cyfrowe aparaty fotograficzne oferują coraz lepszą jakość wykonywanych zdjęć. Co z tego, jeśli jesteśmy w podróży, a znajomi, którym zrobiliśmy fotkę, nie mogą zabrać jej ze sobą, gdyż miejscowe studio fotograficzne nie dysponuje odpowiednim sprzętem.**

Maciej Lewczuk

**C**anon PowerShot A10 jest aparatem fotograficznym przeznaczonym dla amatora, ale oferowane przez to urządzenie parametry wykraczają dość znacznie poza ramy popularnego cyfrowego "kompaktu". Już przy pierwszym włączeniu daje się zauważyć wbudowany obiektyw o zmiennej ogniskowej, który - co ciekawe - może być rozbudowywany o produkowane przez Canona

służy specjalna taśma dostarczana w plastikowych kasetkach. Dzięki niewielkim gabarytom całość można zabrać ze sobą, lecz jest jeden zgrzyt, którego nie mogę pominąć, przybliżając czytelnikom tę konstrukcję. Do pracy wymagane jest zasilanie prądem o napięciu dwudziestu czterech woltów, zapewniane przez zasilacz podłączany do sieci energetycznej. Przydałaby się obsługa akumulatorów, lecz to znacznie powiększyłoby gabaryty oraz wagę urządzenia, gdyż druk termosublacyjny wymaga dość dużej ilości energii (do 50 W). Na pojedyncze zdjęcie czeka się niespełna jedną minutę, co nie jest złym wynikiem. Ciekawostką jest także możliwość druku na naklejkach, ale w tym przypadku nanoszonych jest osiem kopii jednego obrazu, z których każdy ma wymiary dwadzieścia dwa na siedemnaście i trzy dziesiąte milimetra. Wydruki charakteryzują się wysoką jakością odwzorowania barw, a trwałość obrazów zapewnia powłokanie nośnika w ostatniej fazie procesu drukowania warstwą ochronną, która jednocześnie nadaje zdjęciu połysk. Chroni to także przed blaknięciem barw po dłuższym czasie składowania fotografii.

Canon PS A10 i CP10.



Po zabawie zestawem Canon muszę przyznać, że jeśli

ktos ma zamiar nabyć cyfrowy aparat fotograficzny w cenie do dwóch tysięcy złotych, to bez zastanowienia mogę polecić urządzenie sygnowane nazwą PowerShot A10. Natomiast nad zakupem drukarki termosublacyjnej raczej dłużej bym się zastanowił, gdyż za półtora tysiąca złotych można nabyć stacjonarną drukarkę, która oferuje doskonałą jakość wydruku zarówno na małych formatach nośników, jak i A4.

Canon PowerShot A10	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Rozdzielczość: 640 x 480, 1024 x 768 i 1280 x 960	Canon Polska Sp. z o.o.
Matryca: 1,32 miliona punktów	ul. Racławicka 146
Powiększenie: 6x (2x cyfrowe)	02-117 Warszawa
Nośnik: Karta CompactFlash 8 MB	tel. (0 22) 572 30 00
Podłączenie do PC: USB	faks (0 22) 572 30 11
Zasilanie: 4 baterie AA lub zasilacz 4,3 V	<b>Internet:</b>
	http://www.canon.com.pl
<b>Plusy</b>	<b>Cena:</b>
• doskonała jakość obrazu	1990 zł
• duże możliwości ustawienia parametrów	<b>Minusy</b>
	• brak zasilania z baterii

Canon Card Photo Printer CP-10	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Rozdzielczość: 300 x 300 dpi	Canon Polska Sp. z o.o.
Zasilanie: sieć 220 V	ul. Racławicka 146
Format: 86 x 54 mm	02-117 Warszawa
Szybkość: do 58 s	tel. (0 22) 572 30 00
	faks (0 22) 572 30 11
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• dobra jakość wydruków	• brak zasilania z baterii
• cicha praca	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.canon.com.pl	1490 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składu tekstu.

Chcesz mieć

# dostęp do Internetu za 16,50 miesięcznie?!?

## Magazyn użytkowników Internetu .net

Sprawdź, na pewno cię zaskoczy!!!

### W wakacyjnym .net:

dzieci Napstera, prawda i mity o internetowych zagrożeniach, Sieć w telewizorze, Przyszłość Internetu, PRL w Sieci, internetowe molestowanie, sport, muzyka, film i gry.

### Na CD:

pełna wersja programu HotMetal Pro 4.0 - efektownego, łatwego w obsłudze kreatora stron WWW

magazyn muzyczny Hurra!!! - a w nim cenne nagrody

pełna wersja filmu E13 - niezależnej produkcji ze świata Gwiezdných Wojen (30 minut filmu)

W każdym numerze magazynu .net: 2 płyty CD, pełne wersje programów, ponad 1 GB użytecznych aplikacji, poradniki i kursy, konkursy z atrakcyjnymi nagrodami, Linux i teksty, które znajdziesz tylko u nas.

# www.netmag.com.pl

**Uważaj!** PEŁNE WERSJE użytecznych programów internetowych **2xCD** **Ponad 25 stron poradników**

**nowy .net**

Nr 7 (16) Lipiec 2001 Cena 16,50 zł (w tym VAT 7%)

**PASKUDY Z KOMPUTERA** Zagrożenia czyhające w Internecie

**WAKACJE Z INTERNETU** Oferty urlopowe wirtualnych biur podróży **DZIECI NAPSTERA** Jak żyć bez Napstera **WWW Z TELEWIZORA** Podłącz się do Sieci... inaczej **PRL w Internecie** Przyszłość Sieci **Streaming** **Palmtopy** **Linux**

**nowy DESIGN**

Jeśli kupiesz ten magazyn bez płyty CD, idź porozmawiać ze swoim sprzedawcą... Stanowczo!!!



## Nowości Sprzętowe

### Transmeta osiąga 1 GHz

Najnowsze procesory opracowane i wyprodukowane przez firmę Transmeta będą takowane zegarem 1 GHz. Dzięki temu producent dołączy do elitarnego klubu korporacji, których produkt przekroczył "magiczną" barierę szybkości. Nowe układy produkowane będą w technologii 0,13 mikrona, dzięki czemu zostanie także obniżone napięcie zasilania konstrukcji. Znanie z minimalnych wymagań energetycznych kości Transmeta nadal pozostaną jednymi z najmniej "energożernych" układów.

www.transmeta.com

### Just Speed, JustLink, Just Ricoh



Firma AB wprowadziła do sprzedaży najnowszy model nagrywarki RICOH - jednego z największych producentów nagrywarek CD-RW. Model MP 7163 A-DP charakteryzuje się predkościami zapisu: płyty CDR - 16x, płyty CDRW - 10x oraz odczytu CD-ROM - 32x. Średni czas dostępu wynosi 120 ms (32x), a transferu danych 33,3 MB/s (UDMA Mode2). Urządzenie ma interfejs ATA-PI oraz bufor pamięci o pojemności 2 MB.

W modelu MP 7163 A-DP zastosowano najnowsze rozwiązania technologiczne Ricoh - JustLink (konkurencyjne do technologii Burn-Proof). Technologia ta zapobiega wystąpieniu błędów typu underrun buffer, które mogą wystąpić w trakcie nagrywania płyt z bardzo dużą szybkością z powodu utraty ciągłości dopływu danych. Drugą nowością jest JustSpeed - system optymalizacji szybkości zapisu, który automatycznie dostosowuje prędkość zapisu do rzeczywistych możliwości płyt CDR lub CD-RW.

Nagrywarka może pracować zarówno w położeniu poziomym, jak i pionowym.

W zestawie znajdują się również: płyty CD-R, CD-RW High Speed (10x), instrukcja obsługi w języku polskim, kabel audio i oprogramowanie NERO 5.5.

Sugerowana cena detaliczna brutto 700 zł.

www.ab.pl

### 0,13 mikrona na pół

Firmy, które opracowują nowe technologie produkowania układów scalonych, walczą o osiągnięcie jeszcze mniejszych odległości pomiędzy ścieżkami oraz zmniejszenie grubości samych połączeń pomiędzy tranzystorami. Canon w kooperacji z Infineonem postawił sobie za cel opracowanie sposobów produkcji układów scalonych w technologii 0,07 mikrona. Co ciekawe, nie będzie to całkiem nowatorskie rozwiązanie techniczne, a jedynie ulepszenie istniejących sposobów. Między innymi ma być zastosowany laser fluorowy, dzięki któremu będzie możliwe uzyskanie większego skupienia wiązki światła, co zwiększy "rozdzielczość" tak ważną w procesie fotolitografii. Kiedy pierwsze kości ujrzą światło dzienne, jeszcze nie wiadomo, lecz myślimy, że nie wcześniej niż w 2005 roku.

www.infineon.com  
www.canon.com

### LPC-UM10 oraz LPC-UC35

## LG Digital Video Camera Kit

Obecnie sprzedawane i kupowane komputery multimedialne wyposażane są w głośniki, mikrofony, a nawet okulary wspomagające generowanie trójwymiarowego obrazu. Coraz ciekawsze propozycje firm oferujących podłączenie do Internetu skłaniają ludzi do zaopatrzenia się w dodatkowe urządzenia do już posiadanego zestawu - "komputerowych oczu", czyli cyfrowej kamery.

Mike-L



LG Camera LPC-UM10

LG Camera LPC-UC35

Tym razem w nasze ręce dostały się produkty firmy LG, bardziej znanej ze sprzedaży sprzętu audio-video, a także napędów CD-ROM oraz monitorów komputerowych. Urządzeniami testowanymi były modele LG LPC-UM10 oraz LPC-UC35.

Standardowo już rozpoczynamy od modelu o słabszych parametrach, ale jednocześnie niższej cenie, czyli LPC-UM10. Kamerę tę wyposażono w ćwierćcalową matrycę, CMOS, zawierającą sto tysięcy elementów zamieniających padające na nie światło na sygnały elektryczne. Czterdzieści osiem stopni to zakres, jaki jest "widziany" przez obiektyw, którym ustawia się ostrość obrazu. Urządzenie podłączone jest do komputera długim, niemal dwumetrowym przewodem zakończonym wtyczką USB. Wyprowadzenie kabla z kamery nie jest zbyt przemyślane, gdyż skierowanie złącza w dół powoduje, iż w niektórych sytuacjach ustawienie jej na odpowiedniej pozycji może być utrudnione. Szeroka podstawa pozwala na stabilne ustawienie kamery na dowolnie płaskiej powierzchni, na przykład na obudowie monitora czy półce regału. Obraz przechwytywany przez cyfrowe "oko" charakteryzuje się w najwyższej rozdzielczości pojawiającym się ziarnem.

LG LPC-UC35 to trochę bardziej zaawansowana technologicznie konstrukcja. Przy projektowaniu tego urządzenia zastosowano matrycę składającą się z trzystu pięćdziesięciu tysięcy elementów. Dzięki temu oraz dzięki doskonałej optyce obraz przechwytywany przez tę konstrukcję charakteryzuje się lepszą jakością w stosunku do poprzedniczki. Przewód łączący kamerę z komputerem nie jest przytwierdzony na stałe i można go zastosować także do przesyłania danych, na przykład do drukarek. Ostrość obrazu ustala się za pomocą pokręteł, które jest dostępne w górnej części obudowy. Optyka zabezpieczona jest zasuwaną przesłoną, co pozwala na zapobieganie zakurzeniu czy przypadkowemu porysowaniu soczewki obiektywu. Swego rodzaju problemy stwarza mała podstawa, która nie zapewnia stabilnego umiejscowienia. Producent rozwiązał ten problem, dodając do okrągłej stopki dwustronnie lepiącą się taśmę, która pozwoli na przyklejenie kamery do dowolnej gładkiej powierzchni. Obraz uzyskiwany za pomocą UC35 charakteryzuje się dobrą jakością, lecz musimy przyznać, że mogłaby być troszkę lepsza.

Do obydwu zestawów dołączono pakiet programów, które pozwalają na efektywne wykorzystanie kamer

oraz możliwości przez nie oferowanych. Aplikacjami tymi są między innymi LG USB Camera Viewer, podstawowy program, który umożliwia ustawienie większości parametrów pracy kamery, oraz włączenie kilku innych podprocesów. Microsoft NetMeeting pozwala na przeprowadzanie wideokonferencji, czyli na przesyłanie obrazu poprzez sieć Internet. LG Art-Shot Album, jak sama nazwa wskazuje, zapewnia kontrolę nad pojedynczymi klatkami obrazu przechwyconymi okiem kamery, jak i wszelkimi innymi zdjęciami oraz obrazami zmagazynowanymi na dysku twardym. Nie jest to jedyna funkcja tej aplikacji, gdyż możliwe jest również edytowanie obrazów, tworzenie prezentacji z kolejno wybranych zdjęć, jak również wydrukowanie przygotowanych materiałów.

LG LPC-UM10 oraz LPC-UC35 to dość ciekawe konstrukcje, które mogą zainteresować potencjalnych nabywców. Niebanalny kształt i dość przystępna cena także mogą wpłynąć na zainteresowanie się tymi modelami urządzeń.

LG LPC-UM10	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Rozdzielczość: do 640 na 480 punktów	LG Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Domaniewska 41 02-672 Warszawa tel. (0 22) 606 14 50 faks (0 22) 606 14 59
Podłączenie: Port USB	
Długość przewodu: 190 cm	
Dodatkowe: brak	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• niebanalny kształt	• nielotne wyprowadzenie przewodu z kamery
• miękki przewód połączeniowy	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.lge.pl	179 zł

LG LPC-UC35	
<b>Dane techniczne:</b>	<b>Dostarczył:</b>
Rozdzielczość: do 640 na 480 punktów	LG Electronics Polska Sp. z o.o., ul. Domaniewska 41 02-672 Warszawa tel. (0 22) 606 14 50 faks (0 22) 606 14 59
Podłączenie: Port USB	
Długość przewodu: 190 cm	
Dodatkowe: brak	
<b>Plusy</b>	<b>Minusy</b>
• lepsza jakość obrazu w stosunku do poprzedniczki	• sztywny przewód połączeniowy
• przesłona chroniąca obiektyw	
<b>Internet:</b>	<b>Cena:</b>
http://www.lge.pl	229 zł

\*Ceny sugerowane przez producenta w dniu składania tekstu.

**GAINWARD** Po prostu szybszy!

## karty graficzne

**GeForce3**

### GeForce3 PowerPack VIVO

**GOLDEN SAMPLE**

**1844.-**  
2250.- z VAT

- Procesor: GeForce3
- Taktowanie rdzenia: 220MHz\*
- Taktowanie pamięci: 480MHz\*
- Rodzaj pamięci: 64MB DDR 3.8ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: Video In, Video Out, TV-Out, DVI
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 5.0, ExperTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata

\* Domyślne ustawienia Enhanced

**Niesamowicie realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym, nowe nie spotykane efekty i doznania sprawia, że nie będziesz chciał wrócić do rzeczywistości. Na szczęście nie będziesz musiał - nową rzeczywistość wygeneruje Ci karta Gainward PowerPack !**

W ofercie również:  
**GeForce3 PowerPack VIVO**  
**GeForce3 PowerPack**

**1713.-**  
2090.- z VAT  
**1639.-**  
1999.- z VAT

**Gainward GF3 GS - najszybszy GeForce3 na rynku !!!**

Według renomowanego serwisu PC.com.pl Gainward GeForce3 Power Pack "GS" to... "najszybsza karta GeForce3 na rynku" ! Zalety: najszybszy GeForce3 na rynku, wejście i wyjście video (VIVO), złącze DVI, łatwo zdejmowalny cooler oraz ciekawy pakiet dołączonych oprogramowania."

(www.pc.com.pl/lab.pokaz.asp?lab=140)

### GeForce2 MX TwinView/VIVO

**GOLDEN SAMPLE**

**623.-**  
760.- z VAT

- Procesor: GeForce2 MX400
- Taktowanie rdzenia: 240MHz\*
- Taktowanie pamięci: 240MHz\*
- Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVCR II, ExperTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata

\* Domyślne ustawienia Enhanced

**Dodatkowo karta wyposażona jest w wejście i wyjście Video, dzięki czemu doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.**

### Hollywood MX

**GOLDEN SAMPLE**

**926.-**  
1130.- z VAT

- Procesor: GeForce2 MX400
- Taktowanie rdzenia: 240MHz\*
- Taktowanie pamięci: 240MHz\*
- Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.8ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out, Tuner TV, Tuner FM, Video In, Video Out
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVCR II, ExperTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata

\* Domyślne ustawienia Enhanced

**Najbardziej rozbudowana karta oparta na procesorze GeForce2 MX/400. Wyposażona w wyjście TV, złącza S-Video In i S-Video out, oraz w TUNERTELEWIZYJNY.**

### GeForce2 MX/TV "Jumbo"

**GOLDEN SAMPLE**

**525.-**  
640.- z VAT

- Procesor: GeForce2 MX400
- Taktowanie rdzenia: 240MHz\*
- Taktowanie pamięci: 240MHz\*
- Rodzaj pamięci: 64MB SDR 5.5ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out (S-Video out)
- Oprogramowanie: ExperTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata

\* Domyślne ustawienia Enhanced

**Karta wyposażona jest w wydajny procesor GeForce2MX/400 oraz 64MB pamięć, dzięki czemu możliwa jest praca w najbardziej wymagających aplikacjach 3D.**

### GeForce2 Pro/400

**GOLDEN SAMPLE**

**902.-**  
1100.- z VAT

- Procesor: GeForce2 Pro
- Taktowanie rdzenia: 220MHz\*
- Taktowanie pamięci: 420MHz\*
- Rodzaj pamięci: 64MB DDR 5.0ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out (S-Video out)
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, ExperTool
- Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata

\* Domyślne ustawienia Enhanced

**Najbardziej wydajna karta w ofercie Gainward oparta o wydajny procesor GeForce2 Pro. Karta idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.**

**MV**  
MULTIMEDIA VISION

02-673 Warszawa,  
ul. Konstruktorska 4  
tel. (0 22) 853 7000  
faks (022) 843 91 68  
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy  
sklepy, hurtownie  
oraz klientów detalicznych!  
**PROWADZIMY SPRZEDAŻ  
WYSYŁKOWĄ.**

**tel. (0 22) 853 7000**  
**http://www.gainward.com.pl**



## Nowości Sprzętowe

10 GB na krzemie

Jakiś czas temu opisywaliśmy dyski twarde, których niewielka pojemność (1 GB) rekompensowana była przez możliwość stosowania w najbardziej ekstremalnych warunkach. Firma M-Systems opracowała nowe konstrukcje, których pojemność wynosi nieco ponad dziesięć gigabajtów, co pozwala na zmagazynowanie bardzo dużej ilości informacji. Należy zaznaczyć, że opatentowana technologia DiskOn-Chip przewiduje zastosowanie jako nośnika danych pamięci typu flash. Brak elementów mechanicznych predestynuje tego typu urządzenia do stosowania w warunkach, w jakich zwykłe dyski po prostu odmówiłyby współpracy. Zainteresowani tą technologią są przede wszystkim wojskowi oraz instytucje, których urządzenia wymagają przechowywania sporych baz danych w warunkach niesprzyjających pracy innych urządzeń (stacje na kole podbiegunowym, samoloty, okręty itp.). Czas bezawaryjnej pracy oszacowany jest na milion godzin, co stanowi bardzo przyzwoity wynik.

www.m-sys.com

Kolorowy i elektroniczny



Wiele firm pracuje nad projektem jak najdoskonalszego elektronicznego odpowiednika najpopularniejszego nośnika informacji na świecie, czyli zwykłego... papieru. Kolejni producenci prezentują coraz doskonalsze wyświetlacze oraz technologie pozwalające na prezentację tekstu oraz grafiki, lecz do pełni szczęścia jeszcze trochę brakuje. Kolejną firmą, która poczyniła krok naprzód, jest E Ink, którą wspomaga japoński potentat w dziedzinie szeroko pojętego drukarstwa. Do tej pory większość wyświetlaczy pretendujących do miana e-papieru oferowało "druk" monochromatyczny. Rozwiązanie zaproponowane przez E Ink oferuje "wyświetlanie" obrazów w technologii uzyskiwania kolorów CMYK, która stosowana jest przez drukarnie i zakłady poligraficzne. Niskie zapotrzebowanie na energię oraz niewielkie gabaryty wyświetlacza sprawiają, że staje się on bardzo interesującym rozwiązaniem, które pragnie wykorzystać już kilka firm. Kiedy pojawią się urządzenia wykorzystujące nowinkę techniczną? Nie wiemy, lecz jeśli tylko znajdziemy więcej danych, to nie omieszkamy o tym poinformować.

www.eink.com

RAIDówka...

## Dawicontrol DC-100 RAID

**Część modeli nowych płyt głównych jest wyposażona w możliwość podłączenia nawet do ośmiu urządzeń IDE, które można zespalać w macierze. Lecz co mają zrobić posiadacze starszych lub uboższych wersji płyt głównych?**

techNICK

W podobnym przypadku nie jest potrzebna wymiana elementów zestawu komputerowego, a jedynie zakup odpowiedniej karty. Przykładem takiego urządzenia jest Dawicontrol DC-100 RAID, dzięki któremu można dodatkowo podłączyć cztery dowolne urządzenia IDE, czyli pracować w trybie JBOD (Just a Bunch Of Drives - "zwykłe stadko dysków"), a co ciekawe także połączyć dyski twarde w macierz w jednym z trzech trybów (0, 1, 0+1). Dzięki tym opcjom w prosty sposób tworzymy podstawy domowego serwera, co ma niebagatelne znaczenie, jeśli chcemy, na przykład, postawić serwer FTP, a obawiamy się o poprawność pracy dysków twardych - i co za tym idzie: bezpieczeństwo danych na nich zgromadzonych. Dzięki systemowi RAID zwiększamy także bezawaryjność komputera, lecz odbywa się to przy jednoczesnym zwiększeniu kosztów, gdyż zmuszeni jeste-

Możliwość podłączenia urządzeń bez konieczności ingerencji do wnętrza obudowy, to jedna z ciekawych opcji, jakie oferuje DC-100 RAID.



śmy zakupić minimalnie dwa dyski twarde, najlepiej tego samego typu i pojemności. Całość sprawuje się całkiem poprawnie, lecz nie odnotowaliśmy znaczących różnic w wydajności tego modelu w porównaniu z konkurencyjnymi rozwiązaniami. To, co wyróżnia Dawicontrol DC-100 RAID od innych konstrukcji, to zastosowanie zewnętrznego złącza IDE, podobnie jak to ma miejsce przy kontrolerach SCSI. Dzięki temu wystarczy jedynie wyprowadzić na zewnątrz przewody zasilające, a ograniczenia wynikające z długości taśmy IDE praktycznie znikają.

Jeśli nosicie się z zamiarem wymiany płyty głównej ze względu na brak obsługi trybów UDMA 100 lub brak możliwości podłączenia większej liczby napędów DVD bądź gdy chcecie zbudować serwer, to Dawicontrol DC-100 RAID jest propozycją, którą powinniście rozważyć.

Dawicontrol DC-100 RAID	
<b>Dane techniczne:</b> Magistrala: PCI 2.1 Chipset: HighPoint HPT370 Poziomy RAID: 0, 1, 0+1 Inne: Zewnętrzne złącze IDE	<b>Dostarczył:</b> ALSTOR S.C. 03-310 Warszawa ul. Jagiellońska 74 tel. (0 22) 675-45-10 faks (0 22) 675-43-10 www.alstor.com.pl
<b>Plusy</b> • zewnętrzne złącze IDE • trzy tryby pracy w systemie RAID	<b>Minusy</b> • dość wysoka cena
<b>Internet:</b> www.dawicontrol.com	<b>Cena:</b> 340 zł*

Radio bez muzyki...



Dane z myszy przesyłane są do odbiornika za pomocą fal radiowych, dzięki czemu można jej używać w miejscach, gdzie nie było szansy zastosowania promieni podczerwonych.

nie musiałem podchodzić do komputera, by zatrzymać obraz czy też przewinąć scenę. Trzy klawisze, z czego trzeci umieszczono z boku pod kciukiem praworęcznych użytkowników, uzupełnione są już niemal nieodzowną rolką jako czwartym przyciskiem. Gumowa karbowana powierzchnia kółka zapewnia opór wystarczający, by pracowało się komfortowo.

Typhoon Cordless FM Pro Mouse jest bardzo ciekawą propozycją, szczególnie gdy wziąć pod uwagę dobre wykonanie i zasięg. Jedyny minus, jaki udało mi się znaleźć, to sporadyczne problemy z dokładnym pozycjonowaniem kursora na ekranie, lecz dzieje się to jedynie przez krótką chwilę.

Typhoon Cordless FM Pro Mouse	
<b>Dane techniczne:</b> Technologia: optomechaniczna Podłączenie: port PS/2 Zasięg nadajnika: do 10 metrów Liczba przycisków: 3 + rolka (czwarty przycisk) Dodatkowe: rolka Zasilanie: 2 baterie AAA	<b>Dostarczył:</b> FGF Sp. z o.o. ul. Piskorskiego 21 70-809 Szczecin tel. (0 91) 46 13 901 faks (0 91) 46 13 895 www.tfg.pl
<b>Plusy</b> • cztery programowalne przyciski • opcja oszczędzania baterii	<b>Minusy</b> • niezbyt precyzyjne kierowanie kurorem
<b>Internet:</b> http://www.typhoononline.com	<b>Cena:</b> 109 zł*

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Czy siłownia potrzebna jest każdemu?

## Genius MaxFighter Force Feedback F-33D

**Ostatnio niewiele było słychać o produktach sygnowanych logo Geniusa. Wydawało się, że firma popadła w letarg, aż tu nagle na rynku pojawiły się całkiem nowe produkty i okazało się, że była to przysłowio- wa "cisza przed burzą".**

Mike-L

Z firmy JTT otrzymaliśmy sporą paczkę, w której znalazło się to, "co tygrysy lubią najbardziej", czyli kilka modeli dżojstików, przeznaczonych dla różnych odbiorców. W niniejszym numerze CD-Action opiszę dla was zawartość największego kartonu - urządzenie Genius MaxFighter Force Feedback F-33D. Konstrukcja ta, na pierwszy rzut oka, powinna budzić respekt, gdyż podstawa charakteryzuje się dość sporymi gabarytami i masą. Na obudowie widnieje duży napis informujący o implementacji technologii Force Feedback, opracowanej przez inżynierów firmy Immersion. Osobom, które nie wiedzą, o co chodzi, wyjaśniam, że jest to system, w którym dżojstik połączony jest w specyficzny sposób z siłownikami lub silniczkami. Urządzenia te, w zależności od potrzeb określanych przez sterownik oraz program lub grę, oddziałują na manetkę i pozwalają niejako na własnej skórze doświadczyć tego, co dzieje się na ekranie komputera. Przykładowo, przy prowadzeniu zcołgu po nierównym terenie dżojstik drży, gdyż drgania silnika "wprawiają go w ruch", wystrzały powodują odrzut, a zderzenia z obiektami potrafią niemal wyrwać nam manetkę z dłoni. Jakiś czas temu pisaliśmy o produktach Logitecha, w których ten sam system obsługiwany był mniejszymi silniczkami i dawał całkiem dobre odczucia. W konstrukcji Geniusa trzeba zdecydowanie większej siły, by skompenso- wać wychylenia manetki, lecz nie ma się czym przejmować, gdyż moc sprzężenia można regulować.

Ciekawostką jest sposób podłączania dżojstika do komputera, gdyż nie wykorzystuje on standardowego portu gier znajdującego się niemal na każdej karcie muzycznej, a mianowicie przesyła i pobiera sygnały poprzez... port szeregowy, znany jako złącze COM. Oczywiście, jeśli komuś nie jest na rękę korzystanie ze złącza, dla którego system rezerwuje osobne przerwanie, może skorzystać z dołączonej przejściówki zakończonej z jednej strony gniazdem szeregowym, a z drugiej wtyczką USB. Konieczna jest instalacja sterowników z dołączonej płytki CD - i można przystąpić do sprawdzania działania Genius MaxFighter Force Feedback F-33D.

Na manetce znalazło się miejsce dla cyngla, przycisku obsługiwane kciukiem (umieszczony po lewej stronie dżojstika), dwóch znajdujących się na główce, tuż obok kontrolera odpowiedzialnego za sterowanie przepustnicą, no i oczywiście ośmiokierunkowego przełącznika HAT. Sama manetka oferuje duży kąt wychylenia, dzięki czemu możliwe jest bardzo precyzyjne sterowanie ruchami obiektów w grach. Dobre wyprofilowanie i zastosowanie dużej podpórki pod nadgarstek sprawia, że ergonomii nie można praktycznie niczego zarzucić. Sześć dodatkowych przycisków rozmieszczono na górnej powierzchni podstawy, po



lewej stronie od dżojstika. Wygodnie ułożona lewa dłoń nie powinna mieć problemów z obsługą klawiszy, których wyraźny klik sygnalizuje ich uruchomienie. Kciukiem lewej dłoni można obsługiwać orczyk umieszczony tuż przy manetce, na lewo i w dół od niej.

Sporych gabarytów podstawa mieści mocne silniki, które odpowiedzialne są za sprzężenie zwrotne, dzięki czemu interakcja ze światem gry dodaje smaczku zabawie.

W większości tego typu konstrukcji problemem była właśnie... technologia Force Feedback. Wszystkiemu winne były silniczki, które poruszały manetką nawet wtedy, gdy ją puściliśmy, a to mogło doprowadzić do poważnego uszkodzenia dżojstika. Genius zastosował system, który wykorzystuje wbudowaną w rękojeść diodę oraz element fotoelektryczny, uruchamiany w momencie, gdy dłoń ułożona na dżojstiku zakryje otwór zawierający wymienione wcześniej elementy. Rozwiązanie to doskonale sprawdza się podczas zabawy, gdy na przykład musimy na chwilę odejść od komputera, by zdjąć zupę z gazu lub odebrać telefon.

Muszę przyznać, że przez cały czas trwania testów grało się całkiem przyjemnie, lecz przy dłuższej zabawie z włączoną opcją sprzężenia zwrotnego odczuwałem nie tylko zmęczenie, ale także niewielki ból łokcia. W instrukcji podano ostrzeżenie, że powinno się robić przerwy lub zmniejszać moc oddziaływania silniczków na dżojstik.

Genius MaxFighter Force Feedback F-33D jest bardzo dobrą konstrukcją. Mogę ją z czystym sumieniem polecić wszystkim graczom, których stać na wydatek nieco ponad czterystu złotych na dżojstik, a mają ochotę na odczucie interakcji z ulubionymi tytułami. Zaznaczam, że jest to urządzenie przeznaczone raczej dla praworęcznych użytkowników.

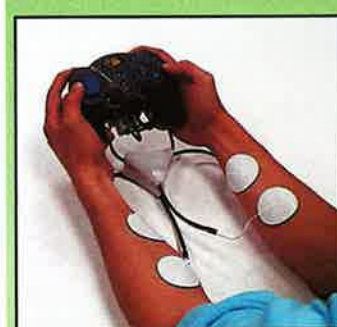
Genius MaxFighter Force Feedback F-33D	
<b>Dane techniczne:</b> Podłączenie: Port COM, USB Liczba przycisków: 10 Długość przewodu: 180 cm Kalibracja: automatyczna Przełącznik Hat: jest Dodatkowe: wbudowany ForceFeedback, orczyk	<b>Dostarczył:</b> JTT Computer SA ul. Braci Gryńskich 156 51-640 Wrocław tel. (0 71) 347-58-00 faks (0 71) 347-58-05 http://www.jtt.com.pl
<b>Plusy</b> • bardzo dobre sprzężenie zwrotne • dobra ergonomia	<b>Minusy</b> • raczej dla praworęcznych
<b>Internet:</b> http://www.geniusnet.com.lw	<b>Cena:</b> 430 zł*

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

## Nowości Sprzętowe

Gry "kopiące" prądem

BioForce to najnowsza technologia opracowana przez firmę Mad Catz, której głównym celem jest opracowywanie nowych akcesoriów wykorzystywanych przez użytkowników konsol do gier telewizyjnych. Technologia ta jest swego rodzaju sprzężeniem zwrotnym, dzięki któremu gracz jeszcze bardziej identyfikuje się z prowadzoną na ekranie postacią czy pojazdem (z jego kierownicą). Do tej pory zafatowały to różnego rodzaju siłowniki czy silniczki, lecz w przypadku produktów Mad Catza będą to elektrody przyłączone do skóry gracza. Impulsy elektryczne powodują skurcze mięśni i sprawiają, że odczucia są bardziej bezpośrednie i znacznie intensywniejsze. Pomysł bazuje na reklamowanych w telewizji urządzeniach do ćwiczenia bez konieczności bywania na siłowni oraz przeznaczonych do rehabilitacji. Jeśli pojawi się ono na naszym rynku,



ku, postaramy się jak najszybciej ściągnąć je do redakcji i opisać wrażenia, jakich dostarcza to urządzenie.

www.madcatz.com

Zaawansowana konsolka

Światło dzienne ujrzała najnowsza przenośna konsola do gier Nintendo Game Boy Advance. Od momentu rozpoczęcia sprzedaży w Japonii oraz w Stanach Zjednoczonych urządzenia tego typu po prostu znikają z półek (w trybie natychmiastowym).



Nowa konsola gabarytami niewiele różni się od poprzednika, ale trzyma się ją trochę inaczej niż poprzedniczkę, bo nie pionowo a poziomo. Kolorowy wyświetlacz zapewnia obraz o bardzo wysokiej jakości. Gry, które zaprezentowano wraz z pojawieniem się nowej konstrukcji, charakteryzują się bardzo dobrymi pomysłami, jak i wykonaniem. Dane mi było przyjrzeć się między innymi animowanym sekwencjom, które rozpoczynają rozgrywkę, i muszę przyznać, że niektóre z nich po prostu wprawiły mnie w zachwyt. Projektanci przeszli samych siebie i wydatek rzędu stu dolarów za konsolę wydaje się dobrą inwestycją.

www.nintendo.com



# Jak zaoszczędzić 66 zł?!



- Gwarancja utrzymania niskiej ceny
- Dostawa do domu przed pojawieniem się CDA w kioskach



Kupując roczną prenumeratę, otrzymujesz 4 numery za darmo!

12 x 13 zł = 156 zł	oszczędzasz 66,00 zł
6 x 14 zł = 84 zł	oszczędzasz 27,00 zł
3 x 15 zł = 45 zł	oszczędzasz 10,50 zł

#### Jak zamawiały prenumeratę?

- Przekaz wypełnij drukowanymi literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-ACTION, należy również podać numer PIN.
- Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np. prenumeratę rozpoczynając się od sierpnia opłacamy najpóźniej do 15 czerwca, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-ACTION, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

#### Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-ROM-ów należy kierować do Działu Prenumeraty od poniedziałku do piątku w godzinach od 8 do 16. tel. 071 343 7071 w. 338, 071 341 20 83, 071 342 18 41. e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

#### Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszny sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysyłać. Prosimy, błądzący wręcz na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypamy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciście!



Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł)

#### Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Cena archiwalniów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

UWAGA! Dysponujemy numerami 12/99 i wszystkimi z 2000 roku oprócz 1, 2, 10 oraz 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7/2001.

**Nie musisz zamawiać prenumeraty,  
aby kupić archiwalia!**



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca..... październik /2001

☐ 3 numery..... 45,00zł

☐ 6 numerów..... 84,00zł

☐ 12 numerów..... 156,00zł

☐ CDA z DVD nr3..... 24,50zł

☐ numery archiwalne.....

PIN.....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypięcia oraz poproszenia moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie).....



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca..... październik /2001

☐ 3 numery..... 45,00zł

☐ 6 numerów..... 84,00zł

☐ 12 numerów..... 156,00zł

☐ CDA z DVD nr3..... 24,50zł

☐ numery archiwalne.....

PIN.....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypięcia oraz poproszenia moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie).....



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca..... październik /2001

☐ 3 numery..... 45,00zł

☐ 6 numerów..... 84,00zł

☐ 12 numerów..... 156,00zł

☐ CDA z DVD nr3..... 24,50zł

☐ numery archiwalne.....

PIN.....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypięcia oraz poproszenia moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE

podpis zamawiającego

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:.....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie).....



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca..... październik /2001

☐ 3 numery..... 45,00zł

☐ 6 numerów..... 84,00zł

☐ 12 numerów..... 156,00zł

☐ CDA z DVD nr3..... 24,50zł

☐ numery archiwalne.....

PIN.....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypięcia oraz poproszenia moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE

podpis zamawiającego



Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr.....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**Nr 11201665-124908-130-3000**

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr.....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**Nr 11201665-124908-130-3000**

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr.....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ II O/WROCŁAW**  
**Nr 11201665-124908-130-3000**

# Konkurs

## Prenumeratorów

### rozstrzygnięty!



Zwycięzca przyjechał po odbiór nagrody aż z Lublina. Nie żałował...

W rocznicowym numerze CD-Action ogłosiliśmy Konkurs dla Prenumeratorów pod hasłem **Wygraj Rower**. Żeby wziąć udział w konkursie, należało przestać dowód wpłaty za prenumeratę oraz zaproponować tytuł specjalnego CD, który mógłby być wydany z okazji 5 rocznicy istnienia naszego czasopisma.

W zabawie wzięło udział kilkaset osób. Dziękujemy za wszystkie nadesłane propozycje tytułów. Wiele z nich nadaje się do publikacji i z pewnością wykorzystamy niejedną myśl. Komisja redakcyjna musiała wyłować jednak tylko jeden tytuł. Zwycięzcą został Robert Grochowalski z Lublina, który zaproponował prosty i bardzo wdzięczny tytuł (a do tego po polsku, co nie było zbyt często spotykanym zjawiskiem w tym konkursie!): **CD na piątkę!**

Szczęśliwiec Robert jeździ już na swoim Wheelerze, a kiedy się zmęczy - odpoczywa z czasopismem CD-Action w ręce. I nie ma się co dziwić: każdy chciałby mieć taki rower i czytać takie czasopismo!

# UWAGA NOWA PROMOCJA!

Rok szkolny z **CD-ACTION** na rowerze!

Czy nie byłoby przyjemnie mieć pewność, że przez cały nowy rok szkolny, jako pierwsza osoba w klasie, masz dostęp do nowych numerów CD-Action, czytasz o nowych grach i grasz tydzień wcześniej niż inni? A może masz daleko do szkoły i przydałby Ci się rower?

Jeżeli jesteś jeszcze uczniem, zrób kserokopię swojej legitymacji szkolnej, wpłać 156 zł za roczną prenumeratę CD-Action i razem z kopią dowodu wpłaty wyślij na adres naszej redakcji. Dodatkowo napisz, do czego byłby potrzebny Ci rower Wheelera. Najciekawsza odpowiedź (w formie opowiadania lub śmiesznej historii), po spełnieniu poprzednich warunków, to wygrany rower.



Co zrobić, aby wygrać rower:

1. wpłać 156 zł za roczną prenumeratę
2. zrób ksero dowodu wpłaty
3. zrób ksero swojej legitymacji szkolnej
4. wytnij kupon konkursowy i napisz na nim lub na dodatkowej kartce, dlaczego chcesz wygrać rower
5. zapakuj wszystko do koperty i z dopiskiem PROMOCJA wyślij na adres redakcji
6. czekaj do numeru październikowego CD-Action na informację, czy to właśnie Ty masz rower

Czekamy na odpowiedzi do 20 sierpnia!

Kupon promocyjny:

imię .....  
nazwisko .....  
dokładny adres .....

Do czego przydałby Ci się rower wygrany w tej promocji?

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis.....





# LISTY, czyli ACTION REDACTION

**Cześć! Mało miejsca zostało na wstęp... więc krótko: nadal jest fajnie, bo mamy lato i wakacje. Oby tak dalej, co najmniej do grudnia! I do lektury AR... biegiem maaarsz! (No i listy pisać, nie tylko czytać!) Aha - prawidłowy adres oficjalnej strony kanału #cdaction to: cdaction.prv.pl. Sorki za buraka w poprzednim numerze.**

**Miłość to choroba umysłowa niekoniecznie wymagająca leczenia, ale na pewno pielęgnacji.**

## Będziem bulwersować?

Powiem wam, co mam przeciwko książkom. Transfer jest za wolny, trzeba jeździć oczami po literkach, a informacje sączą się do głowy jak woda destylowana z destylery, jaki miałem przyjemność obsługiwać w wieku 5 lat (chodzi o to, że to był stary model i destylował po kropelce). To, jeśli chodzi o książki popularno-naukowe i instrukcje obsługi, che, che. Z beletrystyką jest trochę lepiej, bo nieużywana moc obliczeniową mogę zaprząć do analizy emocji bohaterów i tym podobnych rzeczy. Rzadko to robię, bo rzadko czytam - nie chce mi się. Co innego czytanie w towarzystwie - z dziewczyną, to wiadomości dzięki temu mogę cokolwiek powiedzieć na temat książek. (...) Najgorsze jest to, że podchodząc do książki, nie wiem, co znaleźć w środku, a to szukanie może zająć cały dzień. Oj, a potem to będzie mnie głowa boleć!!!! Czas powiedzieć, do czego zmierzam. Mogłbym czuć się urażony waszymi wypowiedziami, z których wynika, że czytanie książek świadczy dość jednoznacznie o... no właśnie, o czym? O rozwoju intelektualnym, wartości człowieka? Ci, którzy nie czytają, to nie tylko same niewrażliwe "młoty".

Na pewno nie wszyscy. Podobnie jak np. ci, co jedzą mięso łyżką, ubierają białe skarpetki do czarnych mokasynów i bekają w towarzystwie. Tym niemniej CHYBA łatwiej trafić wśród takowych (nieczytających, bekaczy itp.) na osobników ogólnie "hammeropodobnych" niż wśród czytających Szekspira w oryginale, jak mnie mam? (Zamiast Szekspira może być również np. Dynamiczna Teoria Gazów - chodzi o sam fakt czytania czegoś ambitnego.)

A może znajdujemy źródło doznań estetycznych w filmie (nie ze wspaniałymi efektami specjalnymi i wartką akcją, np. policyjną) lub w muzyce.

To wszystko razem: czytanie, wrażliwość na muzykę, umiejętność oglądania DOBRYCH filmów itp. tworzą właśnie to, co nazywamy "ogólną kulturą bycia". Zatem brak jednego z elementów układanki sprawia, że osobnik jest tutaj... hm... niepełny? Niewyważony? No, nie jest taki, jakim mógłby być...

Myślę, że na czytanie kładziecie zbyt duży nacisk. Sam nie wiem?

Myślę, że jednak nie.

Ale jest coś, co wiem - na pewno świadomość ta świeci jasno na mej drodze. Ortografia śmierdzi, za przeproszeniem. Nie uważacie, że wszystkim byłoby łatwiej, gdyby umysły młodych i starych - niejednokrotnie - nie były tożsame przez tego raka. Tylko nie mówcie, że jest ona częścią dziedzictwa kulturowego, bo nie obchodzi mnie to. Dlaczego przypadek, że urodziłem się w tym kraju, miałby determinować moje zachowanie? Babrać się w tym jednym z wielu bezsensownych wytworów społeczeństwa.

Znaczący co - wracamy do hieroglifów czy też od razu przejdźmy do opowieści snutych przez bardów przy ognisku? Pismo sux? :). W takim razie lecmy dalej - poprawna wymowa sux. A po co to komu? A będziemy się posługiwać gestykulacją i okrzykami. Po co nam w ogóle nasza kultura, przecież to tylko utrudnia życie. Najlepiej podłączyć się do komputera i dozwolnika z żywnością, od czasu do czasu odtaczając się tylko po to, aby pójść do WC i "pociśkać" dziewczynę, yo? :) No bo w końcu po diabła utrudniać sobie życie, jeśli można pójść po linii najmniejszego oporu i być dzięki temu szczęśliwym?

A teraz o AR. Chyba jest w porządku. Z całej waszej gazety najpierw czytam newsy, potem na luzie, potem - acz niechętnie - (z nudów w pracy) przechodzę do AR i nie zawsze je kończę czytać. Czasem jest zabawnie, ale do Monty Pythona wam daleko. Wiem, że to bardziej wyrafinowanego (niż M. P., co nie znaczy śmieszniejszego) humoru potrzebna jest współpraca koresponden-

tów, a nie zawsze można na nią liczyć. Cenię też pełne wersje.

## Trępc

Niech ci za twoje miłe słowa bozia w dzieciach wynagrodzi, dobry człowieku. Tak ze dwa tużyny. :)

## O malkontentach

Dziwią mnie wasi czytelnicy - malkontenci. (...) Co do pełnych wersji zamieszczanych przez redakcję gier to, KOCHANI CZYTELNICY, zrozumcie, że ilu ludzi, tyle poglądów (...) Zatem nie ośmieszajcie się, narzekając na koło, że "nie dają głównie takich gier, które MNIE się podobają" - a co z innymi? Problem, że nie są to HICORY z pierwszych miejsc aktualnych list przebojów? Przecież to samo macie w przypadku filmów fabularnych. Czy widzieliście w telewizji jakiś film PRZED jego premierą kinową? A przecież z tego powodu nie obrzucać błotem telewizji i nie wyrzucacie telewizorów przez okno.

## MP3Maniac

Święte słowa. Dla niektórych jesteśmy "stoliczku, nakryj się i daj Q3A + 3 DVD za 5,75 zł". A to życie jest, nie bajka... Powtarzamy zatem starą, dobrą radę - ludzie, myślcie! To naprawdę boli tylko za pierwszym razem.

## Co kto lubi...

Piszę odnośnie listu Residenta, a dokładniej odnośnie jego poglądów względem muzyki i ludzi jej słuchających. Próbuje wartościować muzykę, a co gorsza, nawet osoby słuchające konkretnego gatunku. (...) Człowieku, puknij się w głowę! (...) Nieważne, jaki dana muzyka przedstawia gatunek, ważne jest natomiast, czy ta muzyka tobie się podoba. Jakość nie zależy od rodzaju, tylko od twojego gustu. (...) Spójrzmy na temat najbliższy tej gazecie - gry. Czy inteligentniejsza, bardziej rozbudowana produkcja powinna otrzymać wyższą ocenę tylko dlatego, że jest skierowana dla "lepszych" ludzi? Zwróć uwagę na oceny trzech gier: Fallouta (9), Black & White (9+) i Serious Sama (9+). Co ty na to? Dlaczego taka bezmyślna "rzeźnia" otrzymała taką samą ocenę jak B&W, a dlatego nawet wyższą od Fallouta (co jest już w ogóle bezcelne!)), ponieważ wszystko jest dla ludzi i tylko od nich zależy, co jest dla nich lepsze.

## Skorpion

## Absolutnie poważny list

To jest absolutnie poważny list w absolutnie poważnej sprawie. Chodzi nam o kwestię powolnego upadku poziomu waszego czasopisma (głównie na podstawie CDA 5/2001). Jeden z nas jest waszym prenumeratorem i bardzo mu się kiedyś podobał CDA, może dlatego, że wtedy w AR nie pokazywaliście, jak (dla jednych jest to bardzo widoczne, dla innych mniej - może jest to kwestia wrażliwości na niuanse pomiędzy wierszami, a może dorastania do nich) bardzo zależy wam na notowaniach CDA wśród czytelników, czyli sprzedawalności gazety.

Naturalnie, że zależy, bo to nasza praca - tzn, zrobić takie pismo, które kupi dużo osób. Trudno, żebym twierdził "a mnie tam wali, w ilu egz. się sprzedami". Przy czym akurat w AR nie mamy za wiele możliwości, by zwiększyć sprzedaż. Raczej, jeśli już, to wprost przeciwnie - co poniekąd stalo nam groźą, że "albo będziecie mnie/nas szanować, albo was już nie kupię!" :). Docenicie też to, że po prostu piszemy prawdę "nam jako redakcji pisma zależy na tym, żebyśmy się możliwie dobrze sprzedawali". Wolę to niż: "robimy to tylko dla waszego dobra, plakat z Britney to tylko z czystej sympatii dla was,

nie mamy w tym żadnego celu, myśmy są idealści, kasa dla nas nie istnieje" itp. Prawda nieraz brzmi nieładnie - ale tu lepsza brzydka prawda niż ładne kłamstwo.

Wydaje mi się, że kiedyś (może to też kwestia subiektywizmu) w AR można było znaleźć rzetelną krytykę czasopisma (czyli podstawowego motoru wszelkiego rozwoju na tym rynku), a sugestie były (w świadomości czytelników) brane pod uwagę, argumenty nie służyły li tylko "siłowemu", agresywnemu, upustowi emocji...

Takie listy są zawsze chętnie drukowane; nawet chętniej niż pochwały, bo przynajmniej widzimy, co was boli i co się w CDA nie podoba. (To, że się wam CDA podoba, to wiemy stąd, że nas kupujecie...) Zaś na to, jakie są listy, specjalnie wpływu nie mamy.

Gdy tymczasem czytam kilka najnowszych numerów, mam wrażenie, że listy od wyżej wymienionych mają służyć jedynie ich własnemu ośmieszeniu.

Niektóre z listów - i owszem - ośmieszają się same. Niektórym tylko troszkę pomagamy :) - ale muszą być tego (ośmieszania) godne. Natomiast nie mamy w zwyczaju wysmiewać się z kogoś, kto konkretnie i mądrze pisze (albo choć się stara tak pisać) na rozmaite, nieraz nawet trudne dla nas tematy.

Nie podoba mi się to tym bardziej, że jest wbrew wszelkiemu prawdopodobieństwu, bo jakże to możliwe, że spośród tych tysięcy czytelników nie znajdzie się nikt, kto dysponowałby rozsądkiem i umiejętnością widzenia błędów. (...) Dlatego wydaje mi się po prostu sztuczny ten "brak - krytyki..."

Tak jak nie wymyślamy sobie listów z pochwałami, tak i nie będziemy wymyślać listów z krytyką.

Ale mądra krytyka, tzn. nieoparta na inwektywach, emocjach i wyłącznie na nader subiektywnych gustach autora, jest zawsze mile widziana i z chęcią publikowana. Jeśli zaś pojawia się rzadko, to już tylko z tego powodu, że widać mało komu chce się poważniej przysiąść fałdów i taką napisać. Cóż począć...

...a nadmiar listów w stylu "jejku, pszesztancze sze wreszcze czepacz CzyDyA, bo to fajoskie pyszmo, i pyraczy są żyły f ogule" albo "jestem słodka i wy też jesteście cycus glancus, jak ja, słodka KRYSLA "cmok, cmok, pocałuj żabkę w łapkę".

To chyba też wrzucę do FAQ-u: w AR macie mniej więcej to, co znajdujemy w waszych listach (mniej więcej) to dlatego, że inaczej 3/4 AR zajmowałyby same pochwały - tzn. gdyby stosować dokładne procentowe odwzorowanie tematyki listów w AR). Na styl, poziom i zawartość listów od czytelników specjalnego wpływu nie mamy. My tylko wybieramy z nich co smakowitsze kąski. Pretensje miejcie zatem raczej nie do nas.

To jest powtarzane z takim uporem, że ponownie wygląda na sztuczne.

Nic nie poradzę. Taka jest rzeczywistość i nie zawsze wygląda tak, jak chcemy. (A może to Matrix? :.)

Przy tym bohatersko stoicie wy - strażnicy godności niepirata - i powtarzacie tylko jak nudny od wieków MDaniec: "ale jesteście durni - wy, którzy mnie słuchacie, oj, durne są wasze puste czerepy krytyków od siedmiu boleści i wy, czytelnicy, wielbiący nas - swoich idoli - nie myślcie chyba, że wam się nie oberwie, bo też z was debile, a w ogóle to choć ze mną w krzakach, mała, pobawimy się moim kurczakiem (pajak je bledroonkę)".

Tak z ręką na sercu - naprawdę uważasz, że tak wygląda CAŁE AR? Po prostu różnych ludzi bawią różne grespy.

Swoją drogą, tu się robi sztukę dla sztuki: 90% listu koncentruje się na AR - a to TYLKO 4 strony. CDA jest jakby troszkę grubsze, prawda? Można by zatem zauważyć coś POZA AR?

Humor MDańca jest tyle śmieszny, co palec w oku, taki jest również wasz.

Piękne dzięki. Akurat MDańca zupełnie nie trawimy :(.

Niestety nie pomoże również wasze odwoływanie się do humoru Monty Pythona, który - czasami nawet z ludycznym charakterem - był realizowany z \_KLASĄ\_ milion razy większą od (niestety) waszej...

Gdybyśmy mieli klasę MP, to byłibyśmy właśnie w światowym tournée i kasowali grube pliki studalówek za każdy występ. Prawda? MP są naszymi mistrzami i poniekąd wzorem do naśladowania - no ale nie jest prosto sięgnąć absolutu. Ilu gitarzystów gra dziś jak Hendrix, ilu malarzy tworzy takie freski jak Michał Anioł? Tym niemniej ich twórczość daje wielu ludziom jakąś radość, mimo że do Mistrzów im daleeko. To źle? Ponadto my nie mówimy, że nasz humor jest w STYLU Montych. Nie, inspirowany się ich totalnym olewactwem, absurdem i brakiem szacunku dla rozmaitych świętości - ale to nie naśladownictwo.

Problem piractwa. Według waszej wykładni każde piractwo to kradzież samochodu i jeśli ktoś się z nią nie zgadza, to jest głupi i złodziej, a z kimś takim nie będziemy dyskutować \_wcale\_.

To tylko POTEŻNY skrót myślowy, bo naturalnie sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana. Jednak szczegółowa analiza przeraża ramy AR (może kiedyś w Przemysleniach?). Chodzi nam po prostu o wbicie do łbów, że kupowanie pirackich wersji nie jest niczym dobrym ani szlachetnym. Czyż nie?

(...) Jak jesteśmy przy piractwie, to chcieliśmy was spytać, czy wolno robić kserokopie? (W bibliotece na wrocławskim rynku, zapraszamy!!!) Czy wolno się uczyć z kopii książki, np. niemieckiego? Czy kserowanie Fichtenholta jest zabronione??? Czy wykładowca musi zastrzec, że wolno przepisywać z tablicy??? (Poprawne odpowiedzi w jednej z piosenek zespołu Kury.)

Szczerze mówiąc, nie wiemy. To są niuanse prawa, w sprawie których powinni wypowiadać się ludzie w nim kompetentni. (To znaczy nie my.) Ale rozumiem, że w takim razie - dopóki nie odpowie się zadowolająco na pytanie typu: "czy wszechmogący Bóg może stworzyć tak wielki kamień, że sam nie będzie w stanie go podnieść" - powinno się np. przestać wierzyć? Sorry za takie porównanie, niewspółmierne do rangi problemu... no ale proszę, odpowiedzcie mi na to, panowie krytycy. Ja powiem tylko: żadne tego typu argumenty nie zwalniają nikogo z obowiązku zachowania ELEMENTARNEJ uczciwości. A zabranie komuś tego, co mu się należy, bez jego wiedzy i zgody, na pewno etyczne nie jest, niezależnie od wszelkich kruczków prawnych i logicznych.

Wstępniak. Wasza apolityczność to kłamstwo, ale nie dlatego, że kogoś tam mielibyście jawnie popierać lub nie, bo nie twierdzimy, że tak jest, ale z powodu, że apolityczni są \_tylko\_ głupcy. Każdy inteligentny człowiek ma własne zdanie na różne tematy, a wśród nich polityka, śmiemy twierdzić, jest jednym z ważniejszych.

Owszem, ale nie znaczy to, że będziemy we wstępniaku wymachiwać tą czy inną flagą. Prezenter, np. w telewizyjnych Wiadomościach, który zacząłby "od siebie" krytykować jakiegos polityka, wyleciałby z hukiem z roboty, bo mu płacą za czytanie wiadomości, a nie prezentowanie swych przekonań. Tak i my w CDA mamy was bawić, pokazywać, co nowego w komputerowym świecie, a nie agitować za partią X czy Y. Zatem w pracy jesteśmy (na ile się da) APOLITYCZNI. Głupcem zaś jest ten, kto nie potrafi oddzielić swoich prywatnych poglądów od publicznej pracy.

PS Jeśli prawdą jest nasza sugestia na temat skomercjalizowania się AR w celu poprawienia notowań pisma, to mamy wrażenie, że ten list nie ukaże się (w części nawet) w CDA. Wnioski pozostawiamy sobie.

## Alwin Mlynarski i Andrzej Wieczorek

Ten PS byłby zupełnie niepotrzebny... bo wyjdzie teraz, że daliśmy ten list "na złość". A tak nie jest...

## Nowy temat

Mediom i psychologom przestało wystarczać ubolewanie nad brutalnością w grach. Znaleźli sobie nowy temat - mianowicie język. Jak zapewne wam wiadomo, jakiś czas temu w Wiadomościach pokazali sprawę

dotyczącą gry "Najdłuższa Podróż". Chodziło o to, że tłumacze przetłumaczyli w grze wszystkie wulgarności. Są ich chyba cztery. Przecież więcej można usłyszeć w czasie długiej przerwy na szkolnym korytarzu - albo znaleźć w słownikach. Ale nikt się tym nie przejmuje - lepiej atakować gry.

## Bambusek z Sierpca

Taaa, po brutalności i satanizmie, które są propagowane w grach - i które to nieraz zostawały zdemaskowane przez odważnych i bezkompromisowych dziennikarzy z tej czy innej rozgłośni telewizyjnej, którzy nie wiedząc, czym zapacha 5-minutową dziurę w programie informacyjnym - stwierdzili, że teraz nadeszła pora na sprawy związane z językiem. Następnym razem, w czasie sezonu ogórkowego, dowiemy się, że pudełka gier nasączane są narkotykami. I będzie kolejna sensacja. A o to właśnie chodzi. Żeby podać jakąś sensację...

## Internet girl

W odpowiedzi na list Assasina Smuggler pisze, że przez Internet nie da się poznać dziewczyny. A założymy się? Ja poznałem w necie bardzo fajną babkę, teraz rozmawiamy prawie każdego dnia przez telefon, a w planach mamy spotkanie - jak tylko będzie miała trochę czasu. I nie jestem jedynym takim przypadkiem - mam kumpla, który poznał swoją dziewczynę na chacie Interii. I co wy na to?

## [email]

To, że czasem człowiek wypada z szóstego piętra i nic mu nie jest, a czasem łamie rękę, oddzierając papier toaletowy z rolki. Ale czy z tego można wysnuć wniosek, że taka jest norma?

## Bogacze...

200 000 egzemplarzy waszego pisma (założmy, że wszystkie 200 000 zostaje sprzedane), a 1 egzemplarz kosztuje 18,50 zł - dostajecie majątek! Policzyć sobie: 18,50 (za jeden egzemplarz) pomnożyć razy 200 000 egzemplarzy, to wynosi: 3 700 000 zł!!! Najtańszy pusty kompakt kosztuje 3 zł, następnie wydrukowanie 200 000 egzemplarzy takiego pisma około 100 000 zł (może się mylę, ale na pewno nie więcej!)

Mylicz się jak ciężka cholera. (50 gr. za druk jednego CDA - boskie! Podaj nam adres tej drukarni!). Nawet nie zdajesz sobie sprawy, jak wysokie są koszty WYTWORZENIA pisma - zakup papieru, drukowanie, dystrybucja, tłoczenie płyt, licencje na pełne wersje, marża pośredników, nasze pensje (i wielu innych ludzi współpracujących z redakcją), podatki, podatki, podatki. No i nie ma cudów, żeby schodziły wszystkie egz. pisma. Popatrz na to: powiedzmy, że robisz 10 egz. pisma. Każde z nich (jego wydanie) kosztuje cię 10 zł. A sprzedajesz je za 12 zł. Sprzedałeś 8 egz. Ile zarobiłeś na czysto? 8 x 2 = 16 zł - 10 zł (niesprzedane pismo!) = 6 zł na czysto. A ktoś sobie myśli: "A to burżui! 10 x 12 = 120 zł, wytworzenie kosztuje go NIE WIĘCEJ jak 20 zł - ma 100 zł na czysto!!!!".

Tłoczenie gier - wszystko to kosztuje około 500 000 zł, czyli macie w waszej redakcji do podziału ok. 3 000 000 zł! No comment.

## Jackal

A ja jednak "comment". Po pierwsze, pracujemy za pensję, a nie dzielimy się zyskiem ze sprzedaży CDA. Po drugie, wytłumacz sobie, że za druk itd. NIC nie płacimy - albo że drukarnia nam jeszcze do tego dopłaca 10 000 000 zł. I dopiero będzie piękna kasa do podziału. Tyle że tylko w wyobraźni. Ale pozazdrościć zawsze możesz :).

## Trochę o wszystkim

Po pierwsze, Panie Smg i Panie duchu Mr Jediego! AR jest moim ulubionym działem, bo jesteście na luzie (och... Na Luzie to inny dział?), rzeczowi, ale baaardzo odlotowi. Swoją drogą wraz z girls cornerem AR robi się mniej ostre. Może dziewczęta nie wymyślają was, więc nie ma powodu, by je wysmiewać. A może to wina FAQ-u, i coraz mniej głupich postów przychodzi?

"Ostrość" w AR jest; ale gdybyśmy cały czas szli "na maksa", to po jakimś czasie uodpornilibyście się i trzeba by zwiększyć dawkę oraz moc naszych złośliwości, a po jakimś czasie... To jak z narkomanem, który musi brać coraz większe dawki, żeby czuć działania narkotyku. A to by oznaczało, że za pół roku musiałby tu latać takie bluzgi, że mógł się kurczyć na samą myśl. Zatem "ostrość" dawujemy jak pieprz do zupy - z wyczuciem.

AR w CDA to przede wszystkim humor - generowany przez Smg. (i czytelników, których wykpiwa). Ludzie czczą

AR, bo to najśmieszniejszy kącik typu "redakcja odpowiada" na świecie (bo liczą, że zobaczą tam swoją ksywkę). Nieźle daje czadu "Na Luzie" (też pod patronatem Smuga). Ale NL, a nawet AR - bląkną w słońcu (super-?) nowej gwiazdy zwanej - Gamewalker (oby nie supernowej, bo z fizyki wiemy, że takie gwiazdy świecą mocno, ale krótko). Występują tu i Smg, i duch Jediego, ale przede wszystkim nieskrępowanie chichoczą pozostali członkowie redakcji. I to nie na jakiś bzdurny, abstrakcyjny temat (tak jak "jakiej plci jest komputer św. Mikołaja"), lecz na konkretne tematy. A przy tym robią to, co już dawno miałem zaproponować, żeby robili: każdy z redaktorów wypowiada swą subiektywną opinię na temat danej gry. A kolektywna opinia przestaje być subiektywna - staje się obiektywna!!! (...) Pytanie: czy wszystkie dyskusje w redakcji przypominają harce w Gamewalkerze?

Na szczęście nie...

Zakładam, że tak. Ale skąd się bierze ten humor i do bry nastrój?

Gamewalkera zwykle robimy - z przyczyn niezależnych - na dzień, dwa przed zamknięciem numeru. To nie humor tam kipi - to czysta histeria "dedalajnowa" w ostatnim stadium :).

Kto za to odpowiada? Redaktorzy naczelni! (red. nacz. - Pan Zbigniew Bański i z-ca red. nacz. - Pan Jerzy Poprawa). To ONI pozwalają wam wyglądać się i puszczać oko do czytelników. (Sami dają dobry przykład w wstępniakach - Lord VATHER ?? LOL, :D). Dziękujemy im, że pozwalają Smugowi na takie odloty i dają mu wolną rękę w AR. Dziękuj nim AR jest AR-em. (A Smuggler - Smugglerem!!!)

Heh, ten... tak - oficjalnie składam dzięki Mac Abrze, że pozwala żyć Smugglerowi. Zatem: "ażebys pękt...!" (ciąg dalszy cytatu w opowiadaniu Sapkowskiego o Gericie i dzinie) :).

Recenzje. Recenzenci. Duchu Mr Jediego. W pierwszych numerach połowa tekstów wyszła spod twojej ręki. Extasy, ale - teraz... (...) I żadne takie, że przytłaczają cię obowiązkami konkretnego Kawaii. Proszę, duchu Mr Jediego, materializuj się częściej! Lord Yabol - coś ostatnio nie widuje się twoich recenzji. Wielka szkoda - były "de bestowskie". Eld, recenzje są super, zwłaszcza gdy opisujesz gry związane ze Skandynawią, bo jesteś półkrwi wikingiem i znasz te klimaty. A Ugly Joe - z radością obserwuję jego come back. Ugry jesteś, a jakoby ciebie nie było (przez dłuższy czas na łamach). Aha, reka roku, moim zdaniem, to opis Diabła w świnie (autorstwa niejakiego Qn'ia, z czymś w środku czegoś/kogoś?).

Nie dociekaj szczegółów. :)

Mądre CDA. Nie dość, że mój list został wydrukowany (i nie wysłany) - został też przeczytany. I wprowadzono w życie mój postulat o reklamach. Mniam, mniam, mniam, mniam (blond marketingowy...). Te panie, które reklamują "Neta" lub "PC Format"... Właśnie, ten biały ręcznik mnie skusił. A co do reklam artystycznych, to moja ulubiona jest reklama monitorów CTX. Cacy. Artyzm i monitor w jednym. Co do reklam gier: "HeavyMetal Fakk2", "Cube" i "Battle Isle4" są nieco zbyt seksistowskie, a za mało artystyczne, ale 13-latkom pewnie przypadną do gustu. Powtarzam: WIĘCEJ TAKICH REKLAM W CDA, a nikt na pewno się nie pogniewa.

Ape LD Będzin, czytelnik od drugiego numeru!

## Women's Corner

Czy waszym zdaniem bohaterki większości gier komputerowych mogą poruszać się z takim balastem (chodzi o biust - red.). Przecież one wszystkie powinny mieć chory kręgosłup!!! Te bohaterki to wyimaginowane marzenia facetów. Większość z nich marzy o kobiecie z takim biustem jak ten na rysunku [i tu całkiem niezły szkic pani o takich gabarytach, że Lara popadłaby w poważne kompleksy - red.]

## Dolores & Ch@lmanka

Same sobie odpowiedziałyście. Ale nie do końca. Graficy - często bardzo młodzi - i projektują te panie jako projekcje swych marzeń o Pamelii Anderson czy jej podobnej. (Inna sprawa, że psychoanaliticy pewnie znalazłyby tu sporo ciekawego materiału do badań...) Odbiorcami zaś są (zwykle) jeszcze młodzi gracze. I jedni, i drudzy widzą jeszcze nie wiedzą, że znać i koneser ceni zawsze jakość, a nigdy ilość :). I tak to się napędza, bo jak firma X widzi, że biusiata bohaterka gry Y robi karierę, to swoją postać wyposaża w balony (bo trudno to



już nazwać biustem) wielkość średnich arbusów, na co trzecia firma dokłada jeszcze 20 cm w obwodzie itp. Pocieszę was również - te, które mogą nabawić się kompleksów niższości/mniejszości :), że nawet najwspanialsze silikonowe ciało najbardziej seksownej komputerowej bohaterki przegrywa z realnymi przedstawicielkami płci żeńskiej, zwykle znacznie mniej obficie wyposażonymi przez naturę, ale będącymi w zasięgu danego gracza. Uwierzcie mi, że 99% z nich natychmiast oleje Larę, gdy tylko będą mieli choć cień szansy na randkę z jakąkolwiek realną dziewczyną... (Pozostały 1% to ci, co i tak nie lubią Lary i w ogóle dziewczyn :))

(...) **A tak poza tym uważam, że jesteście do bani. (...) Pismo jest za drogie (o jakieś 18,499999 gr), za grube i za dużo w nim literek, co znaczy, że nie dbacie o czytelników - analfabętów. Jakies recenzje, kursy, durne odpowiedzi na niezwykle inteligentne pytania - po co to? (...) CDA powinno mieć i stronę - z klawiszologią do gierek dołączonych na 10 CD. (...) Wasza oddana i zawsze wierna (to wcale nie jest śmieszne lub zbredne...).**

#### Offica

Dla niekumatych - ona żartuje. Tzn. w ostatnim zdaniu żartuje :)))

**Fajnie, że dziewczyny mają w AR swój kącik. Muszę szczerze przyznać (i nie jest to "podliz"), że jestem waszą fanką.(...) Podziwiam was chłopaki za waszą (może nie do końca anielską, ale zawsze) cierpliwość. Czytając niektóre listy sama mam ochotę nawtykać ich autorom i to tak, żeby im kopary na ziemię poopały z wrażeń!a (...) I nie przejmujcie się rozdrażnionymi blondynkami, gościami z "wielkimi" wpływami (na koty :D), mało rozgarniętymi nudziarzami (z powtórki z rozrywki) oraz całą resztą nadętych bufonów.(...) Proszę, nie zmieniajcie się, bo styl Monty Pythona (Jeśli mogę tak stwierdzić) jest trochę groteskowy, czasami nieco mało delikatny, ale zawsze śmieszny - to wasz urok. (...)**

#### ANGELA 19

Pocieszę - lub zmartwię - czytelników: chęćbym chciał, to zmienić się nie potrafię, bo taki jestem od urodzenia. Ja tu nie gram, jestem sobą :). (Taki! A potem mi się za wszystko obrywa! - dop. Jedi.)

**Wiecie co - jesteście debile!! I za to was kocham!!! (...) Za to, że nabijacie się z blondynek (jestem brunetką).**

#### Desant

Urocie. I jakże ludzkie. :)

(...) **Jak poprzednio pisałam (CDA 07/01), dostałam się na konkurs rejonowy z informatyki. (...) Było tam 65 osób (6 dziewczyn). Awansowały tylko 2 osoby - miały po 23 punkty. Ja - 19. Ale jestem szczęśliwa (...), ponieważ napisałam najlepiej ze wszystkich osób w mojej szkole! (...) A teraz parę denerwujących pytań. (...) Smuggler - wymyśl mi fajną xywkę. Pliz...**

Może Blon - Dyńka? :) Xywka musi dobrze oddawać charakter postaci - a co ja o tobie wiem? Męcz się z tym sama. Trudno...

**Moja koleżanka pyta, czy Barnaba to baba?**

A powiedz parę razy i szybko "Barnaba". Co usłyszysz? BarnaBABArnaBABArnaBa... Myslisz, że zadawali byśmy się z gumowymi kurczakami płci męskiej? Fuujjjjjj...

**Ile czasu poświęcacie na sen?**

Gdy śpiemy sami - dużo.

**Byliście kujonami w szkole?**

#### Kaska z Żagania

Mówię za siebie: miałem opinię "zdolny, ale leniwy". Jakoś nie widziałem powodów, by zakuwać tylko po to, żeby mieć świadectwo z czerwonym paskiem. Wołałem mieć wolne popołudnie :). A matura - średnia 4.25 (6 wtedy nie było).

(...) **Poznam miłą, piękną, seksowną (...) dziewczynę. (...) Większość pisze, że dziewczyna musi być ładna. A spojrzcie na siebie - większość z was to brzydocy, źle ubrani i zaniedbani ludzie.**

Ehm, ten... nieładnie podglądać! Idę się wykąpać, ogolić i ubrać - w takim razie, zaraz wracam... (Zróbcie se herbatę w tym czasie.)

**I co - myślicie, że jak dacie ogłoszenie, to rzucą się na was piękne modelki, które będą przy was siedziały, pielęgnowały i słuchały oraz grały na kompie?**

Wiesz, to są właśnie ich marzenia. Nie niszcz słodkich snów. :)

**Może by tak trochę samokrytyki? Czy dziewczyna musi być piękna? (...) Może być głupia, byle wyglądała jak Lara Croft. (...) Takich jest bardzo mało i na pewno na was nie poleca, bo one mogą mieć każdego. (...) Gdybym pisała takie ogłoszenie, to na pewno nie pisała-bym, że chłopak ma być przystojny. (...) Chciałabym tylko, żebyśmy mieli wspólny język i żeby się nam fajnie gadało.**

Jak się ma wspólny język, to się ciężko gada :). OK, to był kiepski żart (lepiej będą, jak CDA będzie kosztować 30 zł, a co!), bo wiemy, o czym mówisz, i popieramy to. Chłopaki! Nie bądźcie frajerami! Nie dajcie sobie pako-wać do tych zakutych łepetyn, że Pamela i Lara to jedy-ne możliwe ideały kobiecości.

**A jeśli chłopak będzie przystojny, to tylko jego plus, ale to nie najważniejsze.**

#### Demia

**To niezwykła rocznica [nasze pięciolecie - red.]. Pamiętam, jak pierwszy numer CD-Actiona przyniósł mi pewien chłopak, spojrzałam na niego podejrzliwie... a on powiedział: spojrz, gazeta z CD-ROM-em (dla niewtajemniczonych - wtedy takie rzeczy się nie zdarzały). Looknęłam na (wtedy jeszcze) dwumiesięcznik i tak upłynęło 5 lat z wami, no i z tym chłopakiem. Przez ten czas zdążyliśmy się po-brać, ja ukończyłam informatykę, zajęłam się grafiką, mamy 3-letnią córeczkę... jak widać, dużo wam zawdzięczamy :). Oboje jesteśmy związani zawodowo z kompu-terami, ale wciąż lubimy sobie pogierkować i coraz czę-szej sięgamy po starsze krążki z naszej CD-Actionowej półki (scena rulez!). Dzięki numerowi 04/01 nauczyliśmy naszą córkę, żeby nie brała cukierków od Obcych - to z kącika porad wujka Jedego... :)**

#### Amanita

Jest nam bardzo miło, gdy dostajemy od was takie listy. Wielkie dzięki i pozdrowienia dla całej trójki. Gdybyście wyprawiali jakieś rocznicowe "przyjätko" z tej okazji, to dajcie znać :).

(...) **Niektórzy chłopcy są podli. (...) Najpierw nabijają się z nas, że kupujemy CDA, a potem kradną je i czy-tają po nocach (tak jak mój brat).**

#### ??? z ???

No to zamykaj go na noc w szafce (CDA, a nie brata, chociaż...).

(...) **Jedyną grą, w jaką grałam, była The Sims. Zbudo-wałam śliczny domek z basenem, w którym utopiłam Sima uosabiającego mojego wrednego kumpla. Che, che, to świetna gra...**

Mam tu tzw. mieszane uczucia, prawdę mówiąc...

**Zgadzam się z waszym zdaniem na temat książek (w odpowiedzi na list Archiwi... itp.). Nie rozumiem, jak może on odrzucać uciechę i rozrywkę, jaką niosą książ-ki. (...) Jedna książka od czasu do czasu nie zaszkodzi (...). Wkurza mnie, że tyłu ludzi śmieje się z osób, któ-re lubią czytać książki.**

Sorki, ale to tak samo, jakby cię wkurzało, że wróbel się z ciebie śmieje. Warto się przejmować takimi ćwierkaczami? Przecież nawet nie więdzą, z czego się śmieją... (i kto, z kogo powinien się śmiać - o tym pogadamy za lat kil-ka, gdy się skończy szkoła, a zaczną poszukiwania pracy. Zobaczymy, kto lepiej na tym wyjdzie).

**Naprawdę poznałeś żonę w bibliotece?** [Słowo - praco-wała tam! Dla większego smaczku dodam, że była to bi-blioteka... w szpitalu wojskowym. A ja wtedy byłem w zielonym wdzianku. Miało się w życiu zakrety :)- Smg]. (...) **Ja tam poznałam tylko sekcjarza.**

#### Maggie

No wiesz, lubię sobie czasem poagitować w wolnych chwilach - no co, no co...

### Ma być po równo!

**Zauważyłem bardzo krzywdzący dla wielu czytelników CDA fakt. Otóż prenumeratorów traktujecie jak lepszą część. (...) Chodzi o to, że dla nich organizowane są promocje, kluby itp.(...) Czy nie można traktować wszystkich tak samo?**

Jedynie śmierć kosi wszystkich równo i bez wyjątków. A wszędzie indziej zawsze są jakieś różnice. Nie ma lekko, ale takie jest życie.

**Polska i USA mają coś wspólnego. W obu krajach waż-niejsi są ludzie z kasą :(.**

#### praS

A znasz kraj, w którym jest inaczej? Z drugiej strony pre-numeratorzy z góry wykładają kasę na CDA (za rok, pół, ćwierć...), a ty nie. Też chcą mieć coś w zamian.

**Czuje się pokrzywdzony. (...) Zaprenumerowałem wa-sze czasopismo od początku 2001, a po jakimś czasie, co widzę - promocję (...) - można wygrać rower, do-staje się 8 gier za darmo itp. I jak ja się czuję? Dłacz-go nie mogę tego mieć? To krzywdzące! (...)**

#### G.B.

A wiesz, jak czuje się ktoś, kto kupuje komórkę za, na przykład, 999 zł, a po tygodniu widzi ją w promocji za 9,99 zł? Po prostu czasem tak wychodzi. Ale nie masz co desperować. Prenumeratory, tak czy siak, dostają od nas rozmaite upominki, nawet bez żadnej okazji (np. od czasu do czasu darmowe egz. Neta, PC Formatu - niektórzy tak się przyzwyczaili, że zaczęli mieć pretensje, kiedy nad-szedł koniec promocji - "co jest?! Zaprenumerowałem CDA - i przyszło - ale gdzie mój Net i PCF?", Serio!). Tak czy siak, każdy prenumerator CDA od czasu do czasu dostaje od nas COŚ. A jeśli jakoś rozminąłeś się z którąś z tych akcji, to nie straconego - będą inne. I pomyśl, jak będzie narzekał ktoś, kto, na przykład, załapał się na szan-sę wygrania roweru, a za pół roku, na przykład w ramach promocji, zaofერujemy mu samochód :).

### Ideal piękności?

**Konkurs na sobowtóra. 99,9% dziewczyn w wieku 4-25 lat przebiera się za Larę Croft. (...) Zastanówcie się. (...) Lara to nie szczyt piękności.**

#### ptok 15

A gdzie powiedziano, że to konkurs na Miss World? Tu liczy się tylko podobieństwo do oryginału - ale przede wszystkim liczy się dobra zabawa. I nic więcej. Poza tym Lara to chyba najpopularniejsza postać z gier kompute-rowych, więc trudno się dziwić temu owczemu pędowi. Choć faktem jest, że na tie wielu Lar łatwiej się wybić tym, co się za Larę NIE przebierają (Dr Regina, mała Alicja, Messiah, Larry - te kreacje się pamięta!).

### Konstruktywna krytyka

**Ostatnio w AM widzę mejle: "Jedi to idiota", "Smg to idiota", a wy to zamieszczacie. Nie macie ciekawszych wiadomości do zaprezentowania? Wiem, że nie chce-cie, aby inni wam zarzucali, iż publikujecie w AR sa-mych lizusów. (...) Pamiętam stare dobre czasy, kiedy Qn`ik wysyłał długie mejle z krytyką... Teraz głównie piszą sami debile (np. ja), którzy muszą się gdzieś wyżyć. A ja skrytykuję to, co mi wpadnie pod rękę. :))**

OK. Zatem ja wytnę wszystko, co chwalisz (a trochę tego jest - tzn. było), pozostawiając same opinie krytyczne.

**Wstępniak. Muszę powiedzieć, że zniknięcie "Rozmów Ssaków Naczelnych" na rzecz nudnych tekstów, w któ-rych opisuje się zawartość CDA, nie jest zbyt ciekawe. Jeszcze dwa lata temu ('99) we Wstępniaku były jaj-carskie teksty, a teraz?**

Rozmowy są - od czasu do czasu - gdy jest pomysł na takie dialogi. Bo robić czegoś na siłę nie ma sensu. I wstępniak nie jest miejscem na "jajcarskie teksty". Przecież to naj-bardziej OFICJALNA część pisma. W Wiadomościach też "se jay nie robią", nie? (A jeśli nawet, to nie takie, jak się oczekuje.)

**Spis treści. (...) Jest średnio przejrzysty (...) - wywal-cie kolumny z hitami miesiąca i wstawcie spis małym druczkiem, ułożony wg kolejności stron. O wiele łatwiej byłoby cokolwiek znaleźć.**

Jak było wedle stron - to marudziłiscie; że chcecie alfa-betycznie. Jak jest alfabetycznie, to chcecie: "wedle ko-lejności stron byłoby lepsze". Taaa...

**Sobowtóry. Na początku było całkiem dobrze, ale jak zaczęliście dostawać zdjęcia od jedenastoletnich "la-sek", to przestało mi się podobać... Dawajcie zdjęcia tylko tych 90 x 60 x 90. :))**

To nie konkurs na nastoletnie misiski CDA (choć sam pomysł... hm... czemu by nie? :)). To zabawa dla KAŻ-DEGO. Lasek i łasków (bejsboli?) niezależnie od wieku.

**W produkcji. MNIEJ OBRAZKÓW, WIĘCEJ TEKSTU. Wiem, że nie zawsze jest to możliwe, ale jeśli jest, to**

**niech autorzy bardziej się postarają. Po co mi 3 linijki tekstu i 20 screenów? Wiele się o grze nie dowiem.**

Jak jest co pisać - to się pisze. A dużo screenów (w za-powiedziach) ukazuje się dlatego, że często są wymow-niejsze od słów, a chodzi przecież o to, żebyście zoba-czyli, jak potencjalna gra ma wyglądać... W tekstach, na podstawie których robi się zapowiedź, autorzy gry mogą nawtykać, co im się wycznie podoba. Screeny już nie tak łatwo i prosto "dobajerzyć"...

**Za pięć dwunasta. Wiecie, jakie mam w związku z tym odczucia? Autor najpierw pisze do "W Produkcji", zgarnia kasę, potem pisze do "Za pięć dwunasta", zgarnia kasę, piszę recenzję, zgarnia kasę, a za rok pisze jeszcze do "Swinki" i zgarnia kasę :PPP.**

Coś w tym jest. Ale tak naprawdę najpierw jest pres-pack i jako podstawę zapowiedzi. Potem już coś jest (beta) i można pograć, potestować... a na samym końcu jest finalna wersja i można sprawdzić, jak bardzo prze-sadzili autorzy w zapowiedziach i czy poprawili te bugi z bety :).

**Recenzje. Dajcie Czarnemu Iwanowi więcej recenzji do "poznaćania się"!!!!!! A ogólnie to przydałoby się mniej dłuższych recenzji. Wielu osobom nie podobają się po-szczególne ramki przedstawiające np. historię Egiptu (Faraon). (Moim zdaniem bardzo to przybliża tema-tykę gry i pozwoli lepiej się wczuć w rolę uczestnika gry.)**

Ogólnie - recenzje będą krótsze (trochę). Zresztą to chy-ba widać w ostatnich CDA?

**Świnka. Ok, tylko, moim zdaniem, do tej rubryki po-winny wchodzić tylko minimalnie trzyletnie gry.**

Jest to kącik na gry nienowe, ale warto pamiętać.

**Sprzęt. Testy akceleratorów i kart graficznych są na wysokim poziomie. Gorzej z płytami głównymi.**

#### Klepa

A konkretnie, to co w nich nie tak?

### Uzależnienie rulez?

**Dlaczego tak tępicie uzależnienie od kompa (kompu-tera)??? Jestem wtajemniczony (uzależniony) i jakoś mi to nie przeszkadza. Żyję normalnie (oprócz tej kro-piówki :-), a moją przyjemnością jest właśnie komp. Co w tym złego, w każdej chwili mogę przestać... co się tak patrzycie? ...No dobra - nie mogę, ale cóż, życie w rzeczywistości wirtualnej jest lepsze.**

Do czasu. brachu. do czasu...

**A kiedy przyjdzie czas, to spotkam odpowiednią dziewczynę, która odklei mnie od tej diabelskiej ma-szyny i pokaże coś innego :).**

#### psychole@interia.pl

A gdzie spotkasz tę dziewczynę? W Quake'u czy może w jakiejś strategii? Ewentualnie będzie miała kosę na ra-mieniu i będzie troszkę chudawa (te wystające żeberka, ta specyficznie koścista twarz z szeeeerokim uśmiechem i ciemnym wejrzaniem oczodołów) - a jak powie GAME OVER, to nie będzie wcale myślała o grze...

### Jak to robicie?

(...) **Chodzi mi o waszą pracę, czyli recenzowanie gier. (...) Czy nie denerwuje was to, że czasem w jednym miesiącu musicie recenzować kilka gierek?**

Bardziej jest denerwujące, gdy czasem akurat NIE MA gierek do recenzji...

**Ponadto jeśli są to gry w rodzaju np. Baldur's Gate, w które należałoby grać dłużej niż miesiąc, żeby móc ją zrecenzować?**

Wtedy autor zaczyna pisać recenzję, gdy ma pewność, że poznał grę na tyle, by się potem nie wstydzić tego, co napisał. Naturalnie są jakieś ograniczenia czasowe, ale wcale nie trzeba grać miesiącami czy tygodniami, by wyrobić sobie opinię na temat większości gier.

**Czy nie wkurza was, gdy gracze w jakąś świetną gier-kę i po 2 tygodniach musicie przerwać i włączyć się za inną?**

A kto nam broni grać w nią w domu? :). No, czasem to wkurza, fakt. Ale to w końcu nasza praca, a ta niekoniecz-nie wiąże się z robieniem tylko tego, na co się ma ochotę - wykonuje się to, co trzeba. Zapominacie, że w pra-cy nie gramy dla własnej przyjemności - a dla was... (naturalnie jedno drugiego nie wyklucza).

### Wątpliwości

(...) **Czy zdarza się wam, że pisząc zdanie, myślicie jak-by naprzód i połykanie lub mylicie litery? Czy to jakaś dysleksja?**

Wiesz, myśleć "do przodu" podczas pisania wręcz trze-ba. Takie "połykanie" fraz raczej się nam nie zdarza, gdyż teksty należy pisać w dużym skupieniu i powoli, a nie "szybko, szybko, bo zapomnę..." . Czy to jakaś forma dysleksji? Hm, specjalistą nie jestem - ale wątpię, to raczej brak samokontroli i nadmierna pobudliwość?

**Jak określić wynik w teście IQ - 150?**

Żałośnie dużo :). Tzn. dla szaraczków jesteś KIMŚ, dla ludzi z MENSY cienkim Bolkiem :).

**Lubicie S. Kinga? (Tego pisarza.)**

#### Gołota

Lśnienie, Smentarz dla zwierzaków, Misery - czy mam wymieniać dalej? Toż to najlepszy współczesny autor horrorów! Jak możesz pytać... Endrju :).

### Propozycja

**Moglibyście zamieścić w CDA listę wszystkich ocen, ja-kie dostały gry recenzowane na waszych łamach (ewentualnie także ich plusy i minusy, ale to nieko-nieczne). Chcę, na przykład, dowiedzieć się, jaką oce-nę otrzymał Starcraft, ale wiem, że nie ma sensu za-sypywanie was takimi listami. Ciekawym pomysłem jest również plebiscyt na najładniejszą okładkę.**

#### Fizyk

Nooo... ale to zajęłoby chyba pół pisma... chociaż... nie mó-wimy nie... coś się pokombinuje. Plebiscyt na okładkę? Hm, "cymu ni" - np. w nr 1/2002, żeby podsumować rok 2001?

### Pomagier :)

**Mam kilka odpowiedzi na pytania tych, co piszą do Ac-tion Redaction. 1. Piszecie (czytelnicy), że kiedyś od-powiedzi w AR były mądrzejsze, a teraz są głupie i nie-poważne. A teraz odpowiedź: zgadnijcie dlaczego? Spójrzcie do AR np. sprzed 2 lat. Pytania były mądrzej-sze i odpowiedzi też. Moim zdaniem większość listów z AR powinno trafić do działu Na luzie. Smuggler i Mr Jedi są NAJPOWAŻNIEJSZYMI w AR (w porównaniu do niektórych listów). 2. Pytacie, dlaczego jest tak dużo reklam. Odpowiedź: a co wam one przeszkadzają? Dzięki nim cena CD-Actiona nie idzie tak (bardzo) szybko w górę. Poza tym z reklam można się sporo dowiedzieć. Ostatnio dzięki reklamie kupiłem sobie pewną rzecz do komputera.**

**W magu [zamieszczonym przez nas w jednym z bonusów na CD - red.] jest zamieszczony taki tekst:(...) "Kupuję, więc CD-Action z pełną wersją gry. Instaluję i... leci przez okno - takie gry zazwyczaj, jeśli są zamieszczane, to są to jakieś starocie albo jakieś g\*\*\* nowości, na których producenci nic nie zarobili. Okay, jest jeszcze druga płyta - co prawda z demami, no ale cóż. Jas znaj-duje fajne demko ekstra gry, przechodzi je w pół go-dziny (...)." Co powiecie na ten temat? (Jestem po pro-stu ciekawy, jak na to zareagujecie.)**

#### Radek

Nijkak. Co gość robi z płytami po zakupie CDA, to już jego sprawa (poza kopiowaniem full wersji...). Swoją drogą, skoro tak ciałę nie trafiaamy w jego gust, to czemu ów osobnik kupuje pismo? I ciekawe, jak zaliczy, na przykład Unreala, do staroci czy gier, na których producent nic nie zarobił? A jak chce mieć nowości, to proszę bardzo, niech wyda te 150 zł w sklepie - i miłej zabawy! Też bym chciał płacić niecałe 20 zł i mieć zarówno pismo, jak i superno-wość, a poza tym CD z demami itp. Ogólnie to autor tek-stu robi wrażenie gniewnego 13-latka, który sam nie wie, czego chce, i to go frustruje - więc wyładowuje swoją agresję na wszystkim, co znajdzie się w jego zasięgu.

### Apel

**Tak sobie rozmyślałem (siedząc na s... edesie :), aż tu nagle naszła mnie myśl: "Dlaczego nie otrzymujecie**

**listów od poważnych osób". Odpowiedź jest prosta: a) one wiedzą, że mają beznadziejny styl pisania (to ja :); b) nie chce się im (to też ja :) - lenistwo rulez; c) nie chcą robić z siebie dumia, wymyślając beznadziejne listy. Dla-tego apeluję: "LUDZIE, piszcie listy. Wasze sugestie wy-rażone w normalny sposób (niekoniecznie poważny) mogą przyczynić się do rozwoju zarówno pisma, jak i psychiki redakcji (do red. kiedy otrzymaliście ostatnio normalny list?)".**

Tak... ale to był rachunek za telefon. Ale fakt - EJ, PISZCIE LISTY! Czy naprawdę TY, tak TY, właśnie do CIEBIE mówię, nie rozglądaj się głupio, kupując CDA od x miechów (czy lat) nie masz nam NIC do przekazania? Nie wierzę! Czemu ograniczasz się tylko do czytania tego, co piszą inni?

**Mam też pewien pomysł dotyczący zamieszczania listów w Action Redaction. Mianowicie autor, na końcu listu, powinien umieszczać, co następuje: "Zgadzam się na dowolne przededagowanie mego listu w celu odchamie-nia go i umieszczenia w kąciu Action Redaction". Teraz nikt nie będzie mógł przyczepić się, że co mi wyucili-ście (aczkolwiek nie tylko to :), gdyż pisemnie wyraził na to zgodę.**

Tak czy siak, redakcja MA PRAWO do redakcyjnej obróbki tekstu (patrz stopka), a więc również skrótów. Jak ktoś się z tym nie zgadza, to albo nie wysła listu, albo np. zazna-cza, że nie życzy sobie żadnych cięć, wtedy szanse publikacji znacznie maleją, bo jak list liczy na przykład trzy strony, porusza 57 problemów, z czego za wartę publika-cji uważamy 4 - no to sorry, nie będziemy zanudzać tysię-cy czytelników sprawami, które interesują tylko twórcę epistoły i może parę innych osób na świecie.

(...) **Mam genialny pomysł. Prenumerata w ratach. Najlepiej miesięcznie. :)))**

#### Grzegorz Sieczkowski, Grajewo

Dowcip kwartatu. :)))

### Ludzie i ludziska :)

**Nie lubię was, bo kiedy przegrywałem sobie grę i włą-czyłem inną, to przestało mi się przegrywać.**

#### Wojciech K. [namiany znane :)]

Czyli zaczęło ci się WYGRYWAĆ? :) O to masz pretensje? Że wygrawaszy? Tylko czemu właśnie do nas?

(...) **Napisaliście, że Smuggler nie istnieje, może Mr Jedi też nie, może i Barnaba, a może CDA nie istnieje, może świat realny też nie istnieje. Wniosek - ist-nieje tylko Matrix?**

#### Piec z Piły

Więc mów mi Matrix. Ale idźmy dalej - może i Matrix nie istnieje? Może to wszystko - ty też - po prostu mi się ŚNI? Może nie ma nic oprócz mnie samego, a wszystko wokół to tylko wytwory mojej wyobraźni? He? Mam się obudzić...? :)

**Mam mały problem: Jak się robi cracki do gier? Chodzi mi mianowicie o Abe's Exodds.**

#### Ciuciek

Bierze się gumowy młotek i stuka się na zmianę w głowę i w CD z grą - tak długo, aż jedna z nich się złamie, tzn. cracku-je. Ewentualnie, aż zmądrzejesz i przestaniesz nas pytać o takie sprawy...

**...A poza tym lubię się śmiać z samego siebie, więc rzą-dam rzebyście wydrókwali muj list bo będziecie żuż-a-mi :-)** (liczę na to, że zostanie ośmieszony na oczach 200 000 tys. czytelników (i czytelniczek).

Złosiłwie powiem, nie. :)

**Aha, zapomniałem, że jestem dyslektykiem :-). Ludzie, nie wierzę, że co drugi z czytelników jest dyslektykiem! Więc nie piszcie takich bzdur, bo to nie jest dysleksja, tylko wasze spanie na polskim! A żebyście mogli mnie zbluzgać osobiście, podaję mój mail: Griplex@poczta.onet.pl. Cześć!**

#### GRIPEX

**Mam wielką prośbę o powieszenie Adventure Zone'a, ponieważ jest najciekawszym bonusem ze wszystkich mi znanych!!!!**

#### [e-mail]

No to dawaj sznur :).

### NA LISTY ODPOWADALI JAK ZWYKLE

(ZA LASKAWĄ ZGODĄ GUMOWEGO

KURCZAKA)

SMUGGLER & MR JEDI



# TIPSY

## Echelon

Naciśnij [F], by wejść do konsoli, i wpisz: **srv\_success 1**. Jeśli teraz naciśniesz [Esc], pomyślnie zakończysz daną misję.



## Evil Island

Użyj [^] lub [~], by otworzyć konsolę. Wpisz: **thingamabob**, by zaktywizować cheat-mode. Teraz wpisz: **@godmode(0,1)** - god mode **@godmode(0,0)** - anuluje god mode **help** - lista cheatów **give 0 money x** - dostajesz x kasy **give 0 exp x** - dostajesz x punktów doświadczenia **fps 0 or 1** - liczba FPS

## Golf Resort Tycoon

**Ekstra kasa**  
Podczas gry naciśnij klawisze: [Shift + Ctrl + C + A + T].

## Ekstra szybkość

Podczas gry naciśnij klawisze: [Shift + Ctrl + W].

## Half-Life: Blue Shift

Uruchom grę z parametrem **-console** w linii komend (np. C:\GameFolder\ bshift.exe -console).

Dzięki temu klawiszem [~] możesz wywoływać konsolę. Zatem wpisz tam: **sv\_cheats 1**, by uaktywnić cheat mode



(możesz też sv\_cheats 1 dodać do config.cfg, by raz na zawsze mieć to z głowy). Teraz można już wpisywać kody:

**god** - god mode  
**noclip** - przenikanie przez ściany  
**impulse 101** - wszelka broń  
**sv\_gravity x** - ustawianie siły przyciągania, gdzie zamiast x wpisz liczbę (domyślna wartość x = 800)  
**sv\_accelerate x** - siła skoku (domyślnie x = 10)  
**notarget** - No Target mode

**map x** - skok na mapę o nazwie: **ba\_canal1**; **ba\_canal1b**; **ba\_canal2**; **ba\_canal3**; **ba\_elevator**; **ba\_hazard1**; **ba\_hazard2**; **ba\_hazard3**; **ba\_hazard4**; **ba\_hazard5**; **ba\_hazard6**; **ba\_maint**; **ba\_outro**; **ba\_power1**; **ba\_power2**; **ba\_security1**; **ba\_security2**; **ba\_teleport1**; **ba\_teleport2**; **ba\_tram1**; **ba\_tram2**; **ba\_tram3**; **ba\_xen1**; **ba\_xen2**; **ba\_xen3**; **ba\_xen4**; **ba\_xen5**; **ba\_xen6**; **ba\_yard1**; **ba\_yard2**; **ba\_yard3**; **ba\_yard3a**; **ba\_yard3b**; **ba\_yard4**; **ba\_yard4a**; **ba\_yard5**; **ba\_yard5a**.

## Heist

Uzdrowiamy ekipę - podczas gry naciśnij prawy [CTRL + Shift + H].

## Heroes Chronicles: The Final Chapters

Naciśnij [TAB] i wpisz: **NWCTRINITY** - dostajesz sporo Archangels **NWCAGENTS** - dostajesz sporo Black Knights **NWCNEO** - +1 Level **NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT** - maksymalne szczęście **NWCNEBUCHADNEZZAR** - brak limitu ruchu **NWCMORPHEUS** - maksymalne morale **NWCORACLE** - odsłania mapę puzzli **NWCWHATISTHEMATRIX** - odkrywa mapę **NWCIGNORANCEISBLISS** - zakrywa mapę **NWCHECONSTRUCT** +100 każdego surowca, +100 000 złota **NWCBLUEPILL** - przegrałeś! **NWCREDPILL** - wygrałeś! **NWC THEREISNOSPOON** - ??? **NWCZION** - ??? **NWC PHISHERPRICE** - ???

## Hostile Waters

Uruchom grę z poleceniem **-setsupthebomb** w linii komend (HostileWaters.exe -setsupthebomb).



Następnie naciśnij [F8], by wejść do konsoli, i wpisz: **enableallmovies 1** - wszystkie filmiki w Cinema Menu **filthylucre 1** - dostajesz 999999 E **invulnerable 1** - god mode dla wszystkich jednostek **revealmap 1** - odsłania mapę **Winlevel 1** - wygrasz misję

Kody o nieznanym (acz często prostym do domyślenia się) znaczeniu. Czasem warto spróbować wpisać je z parametrem 1 lub 0 (np. bind 1).

**aicolourdebugaiscriptdebug**; **aitrace**; **allyourbasearebelongtous**; **applycontrolchanges**; **attractmode bind**; **bindaxis**; **builddall**; **camdebug**; **camfirstperson**; **cancelcontrolchanges**; **changelevel**; **counters debugtoggle**; **defaultkeys**; **deletesave**; **deydododotdohdondtdeydo**; **enabletyping**; **endtutorial**; **enteraxisredefine**; **enterbuttonredefine**; **forceshadowupload**; **hudrender**; **levelmenu**; **loadgame**; **lowfog mapboxdebug**; **menu**; **m\_aftermath**; **m\_cabalmovie**; **m\_chamber**; **m\_Coldmoviefive**; **m\_Coldmovieone**; **m\_Coldmoviethree**; **m\_conference**; **m\_culturefive**; **m\_finale**; **m\_Flags**; **m\_foreshadow**; **m\_handh**; **m\_intro**; **m\_nanobot**; **m\_newintro**; **m\_newintroend**; **m\_newintromiddle**; **m\_Ransom**; **m\_smash-tubes**; **m\_terra**; **m\_testtubes**; **m\_tombakercold**; **m\_tv**; **m\_ufo**; **newgame**; **nextlevel**; **nofow**; **nouploads**; **objects**; **printing**; **printvidmem**; **properchopper**; **quit**; **restartlevel**; **resumegame**; **savegame**; **scriptinfo**; **sfxdebug**; **shadows**; **silly**; **simploids**; **startgamefromfrontend**; **terrain**; **terrainhugging**; **thereisnospoon**; **timings**; **WaveSmooth**; **Wireframe**; **Zfog**

## Merchant Prince 2

Wpisz to na ekranie Venice! **HDVIEW** - odkrywa mapę **HDIKASH** - 50 000 florenów **HDISPY** - widzisz ruchy przeciwników **HDIKARNAGE** - aktywuje beczynną grupę najemników

## Operation Flashpoint (Demo)

Po rozpoczęciu misji znajdź helikopter. Wejdź do środka. Oczekaj parę sekund i wyjdź. Musisz to zrobić, zanim rozlegną się wrzaski, że helikopter oberwał. Jeśli ci się to uda - będziesz nieśmiertelny w tej misji.

## Pearl Harbor: Zero Hour

### Extrasiki w grze

\*W ekranie wyboru misji znajdź (mniej więcej na godzinie piętej :) ) mały czarny cień przypominający kształtem samo-



lot. Jeśli go klikniesz, dostaniesz trzy dodatkowe samoloty i jeden dodatkowy level.

\*W katalogu Game directory\data\guns - otwórz notepadem plik ammo.file. W łatwy sposób możesz modyfikować ilość amunicji itd.

## Settlers 4

Wpisz **!wqsa** podczas gry, by wejść w cheat mode. Jeśli nie działa, spróbuj z **!ympq**.

### W każdym razie wpisanie:

**!win** - pomyślne zakończenie misji **[F12]** - przyspiesza czas w grze

## Serious Sam

Użyj [F], by otworzyć konsolę, i wpisz: **please god** - god mode **please giveall** - dostajesz wszystko, co można **please killall** - rozwalasz wszystkich wrogów **please open** - otwierasz wszystkie drzwi **please fly** - latamy! **please ghost** - przenikanie przez ściany... **please invisible** - niewidzialność **please tellall** - widzisz wszelkie komunikaty z Netricsa **please refresh** - hmmm... nie wiemy :)

## Tropico

Naciśnij i trzymaj [CTRL]. W tym czasie wpisz tips. Aby wpisać następny, puść [CTRL], naciśnij go ponownie i trzymając wpisz tips itd.

**pesos** - 20 000 kasy

**contento** - zwiększa zadowolenie

**rapido** - szybkie budowanie

## X-Com Enforcer

Naciśnij [~], by wejść do konsoli, i wpisz:

**xfly** - latamy

**xghost** - przenikanie przez ściany

**xgod** - god mode

**allammo** - amunicja

**setjumpz** - zasięg skoków

**setspeed** - szybkość postaci

**killpawns** - zabija wszystkich wrogów

**summon i nazwa** - dostajesz przedmiot o danej nazwie

# Action PLUS

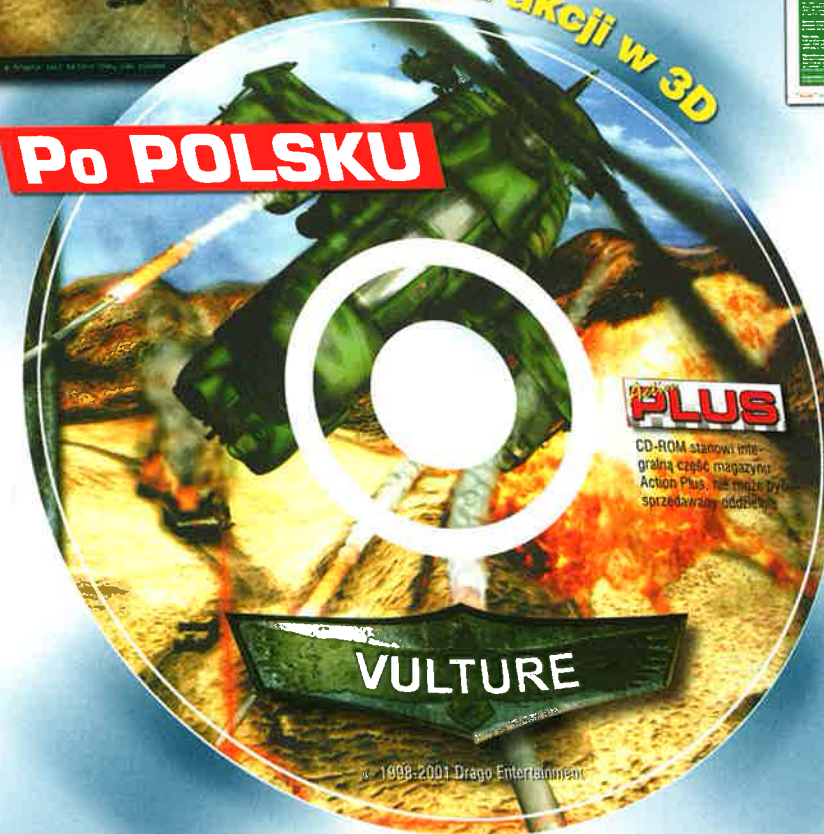
Tylko tytuł się nie zmienił!

Nowa forma



gra akcji w 3D

Po POLSKU



- recenzje
- zapowiedzi
- porady
- ciekawostki

dla PC  
PSX  
PS2  
Gameboy Color  
X-Box

Najtańsze pismo z CD w Polsce

za ledwie **6,99**

...i tylko powiedz, że to drogo!



Maskotka polskiej  
reprezentacji dla Ciebie!



**279 zł** netto  
Siemens C30

Z okazji trzecich urodzin Tak Taka – 2:0 dla Ciebie!

Kupując zestaw Tak Tak w promocji urodzinowej,

otrzymujesz oficjalną maskotkę  
reprezentacji – pingwina-piłkarza.

W ofercie wiele atrakcyjnych  
telefonów.

Promocja rozpoczyna się 18.06.2001 r.  
Liczba zestawów promocyjnych ograniczona.

Linia bezpłatna: 0 800 602 900 [www.era.pl](http://www.era.pl)



**tak tak**